

1000 рентген/час

Детализированная конвертация мира
Fallout под правила **Cortex Plus**

Автор:
Егор Мельников

Создатели

Текст и особые правила: Егор Мельников

Система игры: Cortex Plus Heroic Roleplaying, разработанная Кэмом Бэнксом, Робом Донохью, Уиллом Хайндмарчем, Джессом Скоблом, Мэттом Форбеком и Филиппе-Антуаном Мёнардом

Кошмарный и незабываемый мир **Fallout** придуман людьми, которые повлияли на всю индустрию компьютерных и настольных ролевых игр. Вы знаете, кто они. Эта книга написана с глубочайшим почтением к их труду.

Содержание

Введение	4
• Формат	6
Хардкор, софткор и масштаб	8
• Радиация	13
Лики постапокалипсиса: Персонажи	17
• Игровые расы	31
• Ключевые организации	69
• Знаковое оружие и расходные материалы	113
• Карма	132
• Перки	136
• Путешествия и Случайные встречи	147
Событие: Век опалённых жизней	148
• Акт первый: Пепельное безмолвие	159
• Акт второй: Гиблые улицы	224
• Акт третий: Армия Санитара	274
Приложение: Как играть в Cortex Plus Heroic Roleplaying	353
Приложение: Карты Случайных встреч	376

Введение

Наука может объяснить, как построить ядерную боеголовку. Она может объяснить, как спрятать её от спутникового наблюдения. Она может рассчитать оптимальную траекторию стратегического удара. Чего она объяснить не может, так это какими методами избежать войны.

Потому что война...

Война никогда не меняется.

Мир **Fallout** годами строился на концепции мира, так и не получившего ответ на вопрос, как предотвратить величайшую из мировых войн: войну, которая уничтожит не только страны и политические институты, но само представление человечества о своём предназначении.

Смысл жизни? Наука? Культура? Религия? Ядерный гриб поднимает с земли только пыль, грязь и дым. Раскалённый воздух закручивает облака радиоактивного пара. И этот пар не имеет ничего общего с высшими достижениями человеческой цивилизации. Всё, что останется по наследству потомкам Великой войны – это яд и пепел.

В зависимости от выбранного угла зрения, **Fallout** может повествовать как о философских проблемах новейшего времени – терроризме, угрозе тотальной войны, потере моральных ориентиров, состоянии образования и культуры в зонах территориальных конфликтов, – так и о приключениях в декорациях ядерного апокалипсиса, где нашествие тошнотворных мутантов решается парой залпов из самодельного дробовика.

Отдельные сцены **Fallout** могут претендовать на серьёзную смысловую нагрузку: общее горе сплочает людей, разногласия между “чистыми” обывателями и мутантами служат аллюзией на современные национальные распри, система кармы показывает, как один человек может повлиять на весь мир, совершая добрые или злые поступки в отдельно взятых локальных конфликтах.

Другие сцены увидели свет потому, что даже в контексте ядерного апокалипсиса игрокам хочется сделать что-нибудь “из ряда вон”, подорвав бомбу, которой дикари поклоняются как неведомому божеству, продав в рабство наивного идеалиста или как следует постреляв в одичалых мутантов.

Fallout может быть исключительно многоликим – и эта книга целиком строится на предельном разнообразии проявлений ядерного апокалипсиса. Мир держится на безумцах, и каждый день может стать последним в истории человечества, каким мы знали его в последние несколько тысяч лет.

Но мы ещё живы – а значит, у нашего беззащитного голубого шара всё ещё есть надежда. Так оторвитесь! Налейте в стакан ледяной газировки, поставьте аромалампу или заварите кальян – кто знает, сколько мы можем надеяться, что никто не нажмёт на красную кнопку?

А пока этого не случилось – давайте надеяться, что наш маленький, несовершенный, изменчивый и настрадавшийся от разногласий мир проживёт ещё несколько ярких столетий, прежде чем его разнесёт в клочья ядерная война.

Потому что война...

Война никогда не меняется.

*Посвящается Диме Панову и Сергею Полякову,
которые знают, как разжечь пламя великих свершений
из тлеющих угольков безделья*

Формат

Эта книга представлена пятью тематическими разделами.

Первый, **“Хардкор, софткор и масштаб”**, посвящён уникальным сюжетным правилам, позволяющим посмотреть на мир ядерного апокалипсиса сразу с нескольких уникальных ракурсов.

Второй, **“Лики постапокалипсиса: персонажи”**, знакомит читателя с ключевыми правилами по созданию протагонистов, живущих в обугленном мире Пустоши.

Третий, **“Век опалённых жизней”**, рассказывает историю о двух поколениях выживших, борющихся за процветание своего сообщества на протяжении изнурительного столетия войн и конфликтов.

Четвёртый, **“Как играть в Cortex Plus Heroic Roleplaying”**, предназначен для тех, кому хочется разобраться в тонкостях игровых правил.

Последний, **“Карты Случайных встреч”**, предлагает колоду непредсказуемых столкновений, которые могут ожидать игроков во время длительных путешествий.

Создатель

Ведущего в этой игре называют Создателем – в честь знаменитого антагониста из первой части. Подобно самому Ричарду Моро, ведущий обрушивает на протагонистов невыносимые страдания, чтобы сделать их лучше, сильнее и опытнее – или просто заставить их сгинуть в пути.

Когда придёт час финального противостояния, игроки сами должны ответить на вопрос, стоит ли им бороться с кошмарным замыслом антагониста – или примкнуть к его армии, подтвердив известное утверждение Ромена Гари, что вся трагедия Фауста заключается не в том, что он продал душу дьяволу – а в том, что не требуется никакого дьявола, чтобы её купить.

Часто используемые выражения

Удвоить дайс или *удвоить способность* – взять сразу два дайса от одной характеристики (например, 2d10 при использовании Воодушевления d10).

Отключить способность – потерять доступ к определённой характеристике.

Комплект способностей – весь набор особых способностей. У большинства персонажей два подобных комплекта. Если в тексте присутствует уточнение наподобие “отключите все силы в этом комплекте способностей”, речь идёт только о том комплекте, к которому приписан определённый СЭФ или Предел. На другие комплекты (второй, третий и т.д.) подобный эффект не влияет.

Две игромеханические тонкости

Эти ремарки достаточно очевидны, но будет лучше сразу определиться с двумя установками:

- Если текст предписывает игроку повысить стресс на +1 уровень, а его персонаж не страдает от подобного стресса, персонаж получает стресс d4. Однако учтите, что *травмы* всегда начинаются с уровня d6.

- Многие Пределы и СЭФ в этой книге ориентированы на игроков. Создатель может использовать эти СЭФ и Пределы, заменяя Сюжетные очки шестигранниками из запаса рока. Так, если определённый эффект приносит игроку +1 СО, Создатель добавляет новый d6 в запас рока *или* повышает самый слабый дайс в этом запасе на +1 уровень. Если эффект требует вложения 1 СО, Создатель может вложить любой дайс из запаса рока, начиная с шестигранника.

Хардкор, софткор и масштаб

Всякий раз кажется, что самая главная и трудная задача – та, что стоит сейчас.

Писец Бюдиш

У **Fallout** всегда было множество лиц. Образ выжженной Пустоши в одной сцене сменялся научно-фантастической атмосферой при входе в Убежище. Картины агонизирующих поселений, лишённых надежды на процветание, уступали беседам о перспективах развития человечества с Братством Стали.

Вторая часть познакомила игроков с крупными городами – включая Нью-Рино, в котором уровень жизни поднялся достаточно высоко, чтобы люди могли позволить себе убивать друг друга по прихоти мафиозных семей. В НКР даже фермеры интересовались политикой. Город-Убежище добровольно отказывался от рабочих рук, если эти руки принадлежали мутантам. Даже если мир Пустоши всё ещё оставался кошмарной и беспощадной реальностью, сопоставимой с загробным миром из доисторических мифологий, вторая часть серии хотя бы *предполагала* медленное возрождение цивилизации.

Со второй частью в серии ощутимо повысилась доля чёрного юмора, а некоторые сцены (наподобие встречи с говорящими Когтями смерти или появления призрака Анны Уинслоу) и вовсе могли рассматриваться как остроумные шутки от разработчиков.

Третья часть придала Пустоши ностальгическую атмосферу – не в последнюю очередь благодаря звуковому сопровождению, обладавшему явной джазовой, рок-н-рольной и даже кантри-направленностью. В дополнение к этому, возросло количество довоенных американских символов, позволяющих воспринимать Пустошь скорее как постапокалиптическую Америку, чем как руины человеческой цивилизации в целом. Некоторые персонажи даже вполне открыто называли себя американскими гражданами.

Знаменитый **New Vegas** расширил границы исторического цитирования, наделив Пустошь мотивами Дикого Запада и даже более ранних периодов (Великие Ханы в рогатых шлемах и легионеры Цезаря в красных доспехах ярко выделяются на фоне обугленной Пустоши). Кроме того, в этой серии мир начинает казаться не таким безнадежным: на смену разрушенным инфраструктурам приходят новые, а за безопасностью в Пустоши следит сразу пара местных организаций.

Наконец, **Fallout 4** вводит в игру массу технологических новшеств (от телепортов и киборгов до полноценных андроидов и уникальных видов оружия), довершая картину разрушенного, истерзанного, опалённого, но всё же *ущевшего* мира.

Всё это позволяет говорить о смешении сразу нескольких жанров игры – или, если угодно, нескольких “эмоциональных палитр”. В зависимости от того, какую историю вы намерены рассказать, мир игры может быть населён депрессивными сломленными людьми

и усыпан ржавым металлоломом — а может встречать игрока суровыми, но уже сравнительно цивилизованными правилами поведения в возрождающихся сообществах.

Хотя во всех частях серии поднимаются такие острые темы, как рабство, наркозависимость, детоубийство и проституция, в разных играх эти элементы предстают в непохожем свете. Они разнятся по эмоциональному фону, если угодно — по интонации, с которой игра предлагает обсудить эти темы.

Меняется и общий уровень требовательности сценария к игроку: если в первой части на поиски водного чипа отводилось всего пять месяцев, то большинство других игр практически безразличны к сюжетным нуждам протагониста. Если он хочет отвлечься на увлекательный квест, ключевые сцены вежливо подождают, пока игрок не захочет принять в них участие.

Для того, чтобы отразить столь различные подходы к тяготам выживания персонажей в обугленной Пустоши, эта книга предлагает использовать сразу несколько опциональных правил, соответствующих разным уровням сложности (жесткий, гнетущий хардкор и веселое, разухабистое приключение) и игровым масштабам (одинокое поселение с сотней жителей и почти исчерпанными ресурсами — и возрожденный мир, у которого всё ещё есть надежда на выживание).

Вы легко можете совместить один набор правил, отражающих уровень сложности, и ещё один, отвечающий за масштабность и процветание Пустоши. Если удобно, ориентируйтесь на следующую шкалу полярностей.



Гибридные жанры

Выбранный уровень сложности (“Апокалиптический хоррор” или “Дикая пустошь”) легко сочетается с любым игровым масштабом. Тем не менее, эта книга не предполагает смешения правил, находящихся на двух противоположных полюсах (“Дикой пустоши” + “Апокалиптического хоррора” или “Одинокой дороги” + “Возрождённого мира”). При желании обсудите смену игровых правил по окончании всего Акта: пример такой смены можно будет увидеть в предложенном игровом сценарии.

Апокалиптический хоррор



Это именно тот **Fallout**, который мы видели в девяностых, впервые покинув стены Убежища или пройдя по мосту в деревне Ароййо. Это **Fallout**, пропитанный атмосферой постядерного кошмара и безнадёги, **Fallout** лютых зверей и убийственных доз радиации.

-  Если вы начинаете игру на этом уровне сложности, запас рока начинается с десятигранных дайсов (в зависимости от масштаба игры – от 2d10 до 4d10).
-  Большинство видов пищи облучены и отравлены.
-  Игроки создают персонажей с более низкими уровнями способностей.
-  Некоторые чёрноядерные виды оружия наподобие “Толстяка” недоступны.
-  Если вы пользуетесь сюжетными правилами *Апокалиптического хоррора*, Создатель может вложить 2d6, чтобы начать радиационный шторм. В этом случае уровень радиации повышается на +2 балла.
-  Если игрок страдает от радиационного заражения, Создатель вправе забрать у него один жетон радиации, чтобы полностью устранить любую его способность. Для восстановления доступа к этой характеристике персонаж должен избавиться от заражения.
-  Общий сценарный подход открыто предполагает гибель протагонистов в пределах нескольких Сцен.

Дикая пустошь



Героям всегда везёт, в Пип-Бое играет весёлый джаз, а система V.A.T.S. сама направляет пули в противника. Это **Fallout**, наполненный чёрным юмором и весёлыми приключениями, относительно дружелюбными NPC и пасхальными яйцами.

- ☪ Запас рока в такой игре начинается с шестигранных дайсов: от 2d6 до 4d6 в зависимости от масштаба. Мир всё ещё опасен – но он считается с волей протагонистов и готов уступать их требованиям.
- ☪ Игроки создают персонажей со множеством характеристик – в том числе развитых до предельного уровня d12.
- ☪ Радиация менее смертоносна, стоимость препаратов понижена, а большинство видов пищи избавлено от облучения.
- ☪ Если вы пользуетесь сюжетными правилами *Дикой пустоши*, лёгкий характер игры позволяет Создателю вводить в игру откровенно шутливые ситуации вроде отсылок к современной культуре, обнаружения *Святой осколочной гранаты Антиохийской*, нападения говорящих браминов или охоты немых деревенщин на спамера. Это не мрачный постапокалипсис и не реквием по обречённому миру: это саркастичное зеркало современности в декорациях ядерной пустоши. Оторвитесь!

Одинокая дорога



Над пострескавшимися асфальтом вибрирует раскалённый воздух. Пыль забивает ноздри. Последние три деревни, через которые вы прошли, встречали вас гробовой тишиной и забитыми окнами. Сапоги давно стёрлись. Вам неоткуда достать новые.

Правила *Одинокой дороги* созданы для описания изнурительной жизни в безлюдном мире. Это роман-путешествие. Это роуд-муви, повествующий о скитаниях по захолустным городам-призракам и поселениям в двадцать жителей. Это короткие вылазки из Убежища с целью как можно скорее вернуться назад после выполнения одного-двух заданий. Это **Fallout** с закрытой и полностью неизученной картой местности. Это **Fallout**, в котором вы можете оказаться единственными людьми на тысячу километров в любом направлении.

- Если вы используете сюжетные правила *Одинокой дороги*, запас рока в начале игры равен только двум дайсам (например, 2d6 или 2d10). История по умолчанию повествует о паре локальных конфликтов за доступ к воде или склад довоенных припасов. Сюжеты с попытками возродить Пустошь или окружить себя армией вооружённых рейдеров по умолчанию недоступны.
- Ресурсы в таких историях часто скудны или попросту не освоены: даже если вокруг деревни хватает дичи, самих охотников здесь так мало, что они не рискуют выбираться в лес с огненными гекконами чаще раза в неделю. Даже если всё поселение выстроено вокруг водоочистительной станции, это единственный источник чистой воды на всю округу, и за неё торговцы берут втридорога. Хотя эта особенность не регулируется конкретными правилами, Создатель вправе повысить

стоимость большинства товаров в игре на несколько КОБ, а действительно ценные припасы наподобие стимуляторов, разрывных пуль и Рад-Иксов могут стоить вдвое и даже втрое дороже.

- Игрокам настоятельно рекомендуется выбрать протагонистов с личными целями, которые теоретически можно реализовать за несколько игровых встреч. Вернуть пропавшего брата, попавшего в руки маленькой банды рейдеров. Совершить путешествие через горный хребет. Избавиться от радиации. Помирить две локальные группировки для выживания местного коллектива.

Возрождённый мир



Это тот **Fallout**, который мы видим, попадая на “Придвен” или спускаясь на лифте в лаборатории Института. Это **Fallout**, который ждёт нас на улочках НКР и на Стрипе Нью-Вегаса. Это **Fallout** взрывающихся винтокрылов и крупномасштабных батальи между Пустынными рейнджерами и Легионом Цезаря, **Fallout** нефтяных вышек и многотысячных городов.

В историях о *Возрождённом мире* вопрос “как нам выжить” сменяется вопросом “как бы нам изменить всю Пустошь”. Локальные проблемы уступают место крупномасштабным экспедициям в неизвестные части мира, грамотному распределению ограниченных, но уже освоенных ресурсов, и переделке власти в крупных, практически цивилизованных городах.

- 🔥 В *Возрождённом мире* истории повествуют о жизни сотен, если не тысяч людей. Нападения рейдеров, оснащённых потрёпанными вездеходами, поиски чипов для активации армии роботов, экспедиции в отдалённые регионы Пустоши – эти истории отличаются определённым размахом и вполне могут закончиться изменением ситуации во всём секторе игрового мира (“Теперь Калифорния принадлежит Ханам”). В зависимости от выбранного масштаба, в такой игре запас рока начинается с трёх или даже четырёх дайсов.

- 🔥 При желании рассмотрите возможность игры командами, в ходе которой каждый игрок будет лидером целой организации, банды рейдеров, развивающегося поселения, дикого племени или политического учреждения вроде Анклава. Второстепенные персонажи, подвластные игрокам, будут считаться *командами* (наподобие Паладинов Братства Стали 8d10). До тех пор, пока игроки остаются на одной стороне, они могут проводить совместные операции по очищению своего сектора от легионеров Цезаря, строить новые поселения в местах, изобилующих ресурсами, или пересекать многотысячные километры Пустоши в поисках дома своей мечты.

🌿 Если это подходит вашей задумке, вы можете рассказать историю сразу о нескольких поколениях жителей одного города. Каждый раз, когда Акт подходит к концу и текущее поколение персонажей уходит на заслуженный отдых, игроки создают их наследников и получают 5 бонусных очков опыта в самом начале нового Акта, отражая уроки, полученные от предшественников, обретённые ими богатства, артефактную технику или просто лучшие условия для раскрытия своего потенциала. Как вариант, передайте потомкам одну из лучших способностей или СЭФ бесплатно.

Радиация

Любая Сцена в этой игре обладает уровнем радиации от 0 до 5. Чем выше уровень радиации, тем сильнее ведущий сможет повлиять на протагонистов, задействовав **радиационный фон** Сцены. Большинство поселений основаны в областях с нулевым уровнем радиации, где персонажам ничего не грозит. И напротив, города гулей или святилища Детей Атома могут обладать сразу третьим или четвёртым уровнем радиации. Зоны вроде Свечения или области, прилегающие к недавно рванувшему ядерному реактору, получают сразу пятый уровень радиации.

Теоретически уровень радиации может “подскакивать” даже выше пятого уровня в исключительных обстоятельствах вроде взрыва ядерной бомбы или радиоактивного шторма: если хотите ввести в игру по-настоящему смертоносную зону с 6, 8 или 10 уровнем радиации, у вас есть на это право.

📊 Если вам близок хардкорный подход к игре, не называйте уровень радиации напрямую и полагайтесь на говорящие описания (птицы падают замертво, пролетая над заражённой областью, а металл светится бесовским зелёным огнём). Если герои берут с собой счётчик Гейгера, он может подсказать, с каким уровнем радиации им приходится иметь дело в текущей Сцене. На уровнях выше 5 счётчик может сломаться, проинформировав персонажей только о том, что уровень радиации равен *по меньшей мере* 6 – а гипотетически даже больше.

Тем не менее, **Cortex Plus** чаще всего предлагает участникам и ведущему играть в открытую: например, игроки (в отличие от своих персонажей) прекрасно видят запас рока, громоздящийся перед Создателем, и способны прикинуть шансы на успех, даже не предпринимая никаких действий.

По этой же логике в каждой Сцене ведущему рекомендуется открыто называть степень радиационного загрязнения области, в которую судьба занесла героев.

Активация радиационного фона

Один раз за Сцену ведущий может вложить d6 из запаса рока, чтобы приписать всем присутствующим персонажам радиационное заражение. Чем выше уровень радиационного фона, тем больше очков радиации получают протагонисты.

Выберите любой удобный для вас способ подсчёта очков радиации. Например, вы можете распечатать цветные жетоны размером 40x40 мм с закруглёнными уголками, или собрать в специальную коробку все чёрно-красные дайсы, символизирующие радиацию, или просто использовать дайсы с жуткой символикой наподобие черепов.



Когда Создатель выкладывает d6 из запаса рока, чтобы приписать персонажам радиационное заражение, он передаёт каждому игроку по одному жетону (или другому зловещему символу) за каждый уровень радиации.

Если один или несколько персонажей владеют характеристиками наподобие Радиационной защиты d8 или Устойчивости к радиации d10, Создатель должен вложить дайс равного уровня. В обратном случае вложение стандартного шестигранника затронет лишь тех, кто не обладает подобными характеристиками. По очевидным причинам, характеристики, защищающие от радиации, обязательно должны обладать уровнем *выше* d6.

До тех пор, пока персонаж не избавится от жетонов радиации, Создатель может:

- вложить d6 из запаса рока, чтобы повысить физический стресс персонажа на +1 уровень. Если это логично, радиационное заражение может повысить ментальный или эмоциональный стресс вместо физического. Если Создатель хочет сделать это больше

одного раза за Сцену, с каждым разом он должен выкладывать более крупный дайс (d8 для повторного повышения стресса, d10 для третьего и так далее)

- вложить d6 из запаса рока, чтобы передать игроку ещё один жетон радиации.
- предоставить игроку 1 СО, чтобы ослабить любую из его характеристик на -1 уровень.

 Если вы пользуетесь сюжетными правилами *Апокалиптического хоррора*, Создатель вправе забрать у героя один жетон радиации, чтобы полностью устранить любую его способность. Для восстановления доступа к этой характеристике персонаж должен избавиться от заражения.

Когда ведущий задействует шестигранник, чтобы подвергнуть героев радиационному заражению, любые антагонисты, не обладающие защитой от радиации, ослабляют самую мощную из своих характеристик на -1 уровень *или* получают физический стресс d6.

 Если вы пользуетесь сюжетными правилами *Дикой пустоши*, с антагонистами происходит и то, и другое: они получают физический стресс *и* теряют уровень самой мощной способности.

Избавление от радиации

Для того, чтобы снять с себя один жетон радиации, персонаж должен либо принять дозу Антирадина, либо обратиться к доктору. В последнем случае стоимость медицинских услуг чаще всего равна 3-5 КОБ за каждый уровень радиационного заражения.

 Повысьте стоимость до 6-8 КОБ за каждый жетон радиации.

Персонажи, специализирующиеся на лечении, могут снимать радиацию в Переходных сценах, проходя проверку против запаса рока. В случае успеха они убирают по одному жетону за каждый уровень итогового дайса (например, d8 снимает три жетона).

 В условиях *Дикой пустоши* персонажи могут делать это, даже не обладая лекарскими способностями. Просто опишите, как именно персонажи лечатся от радиации. Если в вашей игре для этого достаточно хорошенько выпить или принять стимулятор, значит, этот народный метод и вправду работает!

Предотвращение радиации

Персонаж может защититься от радиации, приняв дозу Рад-Икса. В этом случае он получает *Защиту от радиации* d8 до конца Сцены. Если протагонист и так обладал подобной характеристикой, она вырастает на +1 уровень. Сразу несколько доз Рад-Икса или особенно мощные препараты высокой стоимости могут повысить эту защиту ещё на несколько уровней вплоть до полного иммунитета.

За 20 КОБ персонаж может разжиться противорадиационным костюмом, который наделяет его *Устойчивостью к радиации* или аналогичной характеристикой d8. За 25 КОБ можно приобрести улучшенный вариант костюма, обладающий уровнем d10.

Обычно такой костюм неудобен для совершения активных действий вроде сражений и бега. Придумайте подходящий изъян: например, одевая костюм, персонаж получает помеху db или страдает от брешей при выпадении результатов 1 и 2. В крайнем случае костюм просто ломается через пару Сцен.

Если герой пытается приобрести идеальный костюм без изъянов, добавьте один-два очка к его стоимости.

Некоторые персонажи обладают иммунитетом к воздействию радиации просто “по праву рождения”. Гули, супермутанты, синты и жертвы научных экспериментов могут годами жить в областях с повышенным радиационным фоном, не получая никаких повреждений. Тем не менее, гипотетически самые мощные вспышки радиоизлучения могут нанести вред сложной технике или снаряжению персонажа.

Считайте, что если уровень радиации равен по меньшей мере 5, при вложении шестигранника из запаса рока для активации радиационного фона ведущий может понизить одну из характеристик такого протагониста на -1 (например, разрушив молекулярные связи или нанеся ожоги его микросхемам). Эффект остаётся в силе до конца Сцены или починки техники – опирайтесь на соображения логики.

Лики постапокалипсиса:

Персонажи

*Ты не представляешь, сколько людей поверили мне,
когда я сказал им, что я просто очень больной гуль.*

Ник Валентайн

Игровые правила **Cortex Plus** не предполагают строгих шаблонов и ограничений, влияющих на создание персонажа. Если вам кажется, что определённая характеристика будет обогащать игру, подарит вам массу сюжетных возможностей или попросту подчеркнёт атмосферу сеттинга, вы можете приписать её своему персонажу и наделить любым уровнем. Если вам нравится этот подход, используйте его и в своей игре.

Тем не менее, если вам хочется отразить постепенный рост игровых способностей, позволяющих выходцу из Убежища или напуганной жертве мутации превратиться в подлинную грозу Пустоши, ваша игровая компания может прибегнуть к более строгим правилам по созданию протагонистов.

Вот несколько предложений, как это сделать.

Апокалиптический хоррор



Герои владеют только одним комплектом способностей. Создать новый комплект можно лишь в ходе игры: ценой 30 XP и усердных стараний (“Теперь, когда я стал старейшиной Братства Стали, мне нужно освоиться в мире глобальной политики”, “Этот имплант позволит мне управлять техникой на расстоянии, но обойдётся в несколько тысяч крышек”). Правила по созданию новых комплектов описаны ниже.

В начале игры персонаж обладает комплектом, в котором присутствуют только **три СЭФ** и **один Предел**. Выберите один из пяти вариантов раскладки характеристик:

- одна способность d10, одна d8 и две d6
- одна способность d10 + две d8
- три способности d8 + две d6
- две d10
- четыре d8

При желании игрок может добавить **второй Предел** и **ещё один СЭФ**.

Если вы выбрали тот вариант распределения характеристик, который даёт вам хотя бы одну способность d10, вы можете отказаться от двух СЭФ, чтобы повысить эту характеристику до d12. Например, вместо двух характеристик d10 у вас может быть одна способность d10, одна d12 и либо по одному СЭФ и Пределу, либо по два.

При желании вычеркните только один СЭФ, чтобы повысить характеристику d8 до d10 или две d6 до двух d8.

Припишите герою один из трёх вариантов Специализаций:

- одна Специализация d10 и две d8
- две Специализации d10
- четыре Специализации d8

Откажитесь от одной Специализации d10 или двух d8, чтобы повысить *любую* характеристику в комплекте способностей на +1 уровень: в том числе, до d12. Как нетрудно увидеть, в этом случае вы начинаете игру только с двумя Специализациями d8 или одной d10.

Обратите внимание, что хотя сокращение численности Специализаций и характеристик в комплекте способностей может показаться ослаблением персонажа, это не только подчёркивает его эффективность в определённом роде занятий (лучший врач Пустоши, непревзойдённый боец, безупречный техник), но и повышает роль каждого дайса в игре. Ваше Знание психологии d10 и Красноречие d12 не теряются в груде безликих дайсов, а позволяют увидеть, что вы победили в проверке именно благодаря грамотному выбору слов и пониманию тонкостей человеческого мышления.

Новый комплект

Уже в ходе игры вы можете приобрести полностью новый комплект способностей, пожертвовав 30 ХР. В этом случае вы приобретаете **две способности d6** или **одну d8**, выбираете **один СЭФ** и приписываете себе **новый Предел**. Разумеется, вы сохраняете доступ к прежним комплектам.



Опасные четырёхгранники

Большинство персонажей не обладают способностями на уровне d4. Дело не только в том, что четырёхгранник мало что добавляет к броску – он опасен тем, что на нём особенно часто выпадают брейши. А если ваш персонаж обладает Пределом, который засчитывает за брейши не только “единицы”, но и “двойки”, четырёхгранник фактически будет выдавать брейш с вероятностью 50%.

Тем не менее, если вы хотите отразить малоопытность персонажа в определённой сфере, использование ненадёжного вооружения или просто хроническое невезение, это именно то, что вам нужно. Спросите Создателя, позволит ли он вам напрямую добавить в комплект способностей четырёхгранник, не понижая других способностей и не вычёркивая полезные СЭФ.

Если он согласен, четырёхгранник ваш. Если нет, усугубите характер любого Предела: например, теперь вы не только повышаете на +1 любые помехи, основанные на энергетическом оружии, но и должны вкладывать по 1 СО в попытки от них избавиться.

В том маловероятном случае, если вы хотите добавить в комплект больше одного четырёхгранника (“Я гуль, от меня отваливаются куски плоти!”), замените один шестигранник тремя четырёхгранниками или только двумя, но со смягчением любого Предела (“Я повышаю помехи от энергетического оружия только в том случае, если противник вкладывает СО”).

Если в вашем комплекте нет шестигранников, понизьте способность d8 до d6, а затем уже к ней (но не *вместо* неё!) добавьте вышеописанные эффекты: три четырёхгранника или только два со смягчением Предела.

Дикая пустошь



Сметайте все ставки: в этой игре стрелки бьют без промаха, технари собирают ядерный генератор в кустарных условиях, а врачи ставят на ноги человека, расстрелянного в упор.

Вы начинаете игру либо с двумя комплектами, либо с одним особенно мощным. Если вы выбираете первый вариант, припишите **три СЭФ** и **один Предел** одному комплекту и **два СЭФ + один Предел** другому. Вы можете наделить второй комплект **третьим СЭФ** и **вторым Пределом** по собственному желанию.

Первый комплект:

- одна способность d10, одна d8 и две d6
- одна способность d10 + две d8
- три способности d8 + две d6
- две d10
- четыре d8

Второй комплект:

- одна способность d10 и одна d8
- три d8
- две d8 и две d6
- одна d8 и сразу четыре d6

Вы можете отказаться от двух СЭФ в *первом* комплекте, чтобы повысить способность d10 до d12. Помните, что вы можете добавить ещё один СЭФ и один Предел.

Если вы хотите повысить способность d10 до d12 во *втором* комплекте, вы остаётесь только с одним СЭФ и приписываете себе второй Предел.

Уже в ходе игры вы сможете приобрести третий или четвёртый комплект, оплатив каждый вложением 30 ХР. В новом комплекте вы получаете **две способности d6** или **одну d8**, выбираете **один СЭФ** и приписываете себе **новый Предел**.

Если вы решаете начать игру только с одним комплектом способностей, он получает особенно впечатляющие значения.

Единственный комплект:

- одна способность d12, одна d10 и одна d8
- одна d12 + три d8
- три d10 + одна d8
- две d10 + три d8
- одна d10 + пять d8
- одна d10 + три d8 + четыре d6
- семь d8
- две d10 + две d8 + одна d6 + СЭФ умеренной эффективности
- две d10 + одна d8 + три d6 + СЭФ умеренной эффективности
- две d10 + пять d6 + СЭФ умеренной эффективности
- четыре d8 + пять d6 + СЭФ умеренной эффективности

Под “СЭФ умеренной эффективности” подразумеваются способности, облегчающие игроку действие, но не предопределяющие успеха. Например, это может быть СЭФ, повышающий характеристику на +1 уровень при совершении одного действия, но затем ослабевающий на -1 до самого конца Сцены или до активации брешей противника за 1 СО. СЭФ, позволяющие напрямую понижать стресс или устранять помехи вложением Сюжетных очков, едва ли можно считать “умеренными”.

По умолчанию персонаж получает астрономическое количество спецспособностей из **шести СЭФ** и **двух Пределов**. Ещё **один СЭФ** он может получить ценой приобретения **третьего Предела** (а ещё один СЭФ ему может предоставить один из вариантов раскладки, предложенных выше).

Не торопитесь вписывать эти характеристики в лист персонажа: возможно, вам захочется сократить громоздкое количество СЭФ, чтобы повысить некоторые характеристики. Вычеркните один СЭФ, чтобы повысить характеристику d8 до d10 или две d6 до двух d8. Расстаньтесь сразу с двумя СЭФ, если хотите повысить d10 до d12.

Например, если вы вписали в лист персонажа одну способность d10 и пять d8, вычеркните пять стартовых СЭФ (из шести), чтобы наделить все характеристики уровнем d10.

Ваши Специализации распределяются по пяти моделям:

- Четыре d10
- Три d10 и две d8

- Две d10 и четыре d8
- Одна d10 и шесть d8
- Восемь Специализаций d8

Если Создатель готов вам это позволить, вы можете добавить себе ровно одну грандмастерскую Специализацию d12. Это значительно сокращает количество других Специализаций в начале игры:

- Одна d12 и две d10
- Одна d12, одна d10 и две d8
- Одна d12 и четыре d8

Откажитесь от одной Специализации d10 или двух d8, чтобы повысить *любую* характеристику в комплекте способностей на +1 уровень: в том числе, до d12. Если у вас есть грандмастерская Специализация, вы не можете повышать другие характеристики до d12.



Удача 10/10

Одна из самых непредсказуемых и всенародно любимых характеристик в игровой серии, Удача, отвечает за судьбу, кармические воздаяния и слепое везение протагониста. Удача позволяет герою надеяться на появление незнакомых союзников в почти безвыходной ситуации, интуитивно угадывать пароли от компьютерных терминалов и попадать противникам в глаз, стреляя навскидку из повреждённого револьвера.

Секрет заключается в том, что удача уже включена в игру – в виде Сюжетных очков. Вы можете просто добавить к броску d6 (или даже d8, если у оппонента выпала брешь) ценой 1 СО, не объясняя, откуда вы получили это преимущество. Те же Сюжетные очки позволяют вам добавлять третий, четвёртый и даже десятый дайс в результат уже после броска, побеждая в проверке, в которой при нормальных условиях у вас не было никаких шансов.

Кроме того, Удачу легко обыграть как СЭФ (точно так же, как “Невезение” можно представить в виде Предела). Такой СЭФ может предлагать игроку блокировать самый крупный дайс рока, использующийся при ответном броске, вложением 1 СО, или ослабить самую развитую способность противника за ту же цену. Предел может делать брешами как “единицы”, так и “двойки”, выпавшие при броске, или добавлять к ответным проверкам противника по шестиграннику, если Создатель готов предоставить за них по 1 СО.

Если вам всё равно хочется наделить Удачу более явной игромеханической ролью, прибегните к следующим вариантам:

🕒 В *Дикой пустоши* Создатель может позволить протагонисту вложить Сюжетное очко, чтобы угадать пароль на вражеской базе, заявить, что камера видеонаблюдения на хранилище боеприпасов отключена, или попросить, чтобы в Сцене присутствовали предметы определённого типа (“Конечно, это хранилище медикаментов, но, может, здесь есть персональный “Стелс-бой”, забытый зрителем?”)

🕒 Если это действительно отражает образ протагониста, позвольте игроку вписать в лист персонажа способность Удача -1 уровня. Например, если вы занимаете слот, обладающий значением d10, Удача будет равна d8. Добавьте новый Предел: персонаж может добавить эту способность к *любой* проверке, но только вложив 1 СО.

🏆 В *Апокалиптическом хорроре* Удачи не существует. Есть только пот, кровь и слёзы.

Специализации

Cortex Plus предлагает изображать игровые “навыки” – Специализации – как проявление подлинного мастерства персонажа в той или иной сфере деятельности. Ваш герой не просто отлично владеет холодным оружием – он будет смертоносным противником, даже если злодеям удастся забрать у него кинжал и связать руки за спиной. Он не просто многое знает о биологии или ядерной физике – он напоминает ходячую энциклопедию и хорошо разбирается во всех областях науки.

Если этот стиль подходит и вам, оставьте его на месте. В таком случае персонажу не нужно осваивать сразу несколько видов владения боевыми искусствами: он просто хорош в *Бое*. Он не “отличный специалист по роботам” – он способен построить что угодно и из чего угодно благодаря интуитивному пониманию *Техники*.

Аркадный подход

🕒 Вероятнее всего, именно этот подход игроки будут использовать в жанре *Дикой пустоши*.

В этом случае перечень Специализаций достаточно короток: выберите то, что соответствует архетипу или профессии вашего персонажа.

Обратите внимание, что названия Специализаций могут меняться. Подобные изменения носят лишь косметический характер: даже если вы назовёте Запугивание *Устрашением* или *Давлением*, все эти характеристики будут служить одной цели: агрессивному принуждению личности к совершению нежелательных для неё действий.

- **Бой** – от метания гранат и нанесения парализующих атак из восточных единоборств до владения турбоплазменными винтовками и отсечения рук с помощью мачете

- **Красноречие** – отлично подвешенный язык, заговаривание зубов, знание психологии и техник её применения в мирных целях, владение риторическими приёмами

- **Запугивание** – применение социальных навыков в агрессивном ключе, проведение изощрённых пыток, устрашающий взгляд, пугающие намёки (“Пули здесь стоят дёшево”), передача символических посланий (“Оставим голову рейдера у него в кровати”)

- **Торговля** – повышение стоимости своих товаров и понижение стоимости чужих, заключение сделок на уровне, выходящем за пределы финансовых отношений, но непременно с опорой на взаимную выгоду

- **Азартные игры** – умение сесть за стол с пятью крышками и покинуть его с семидестью (умение выйти из казино живым не прилагается)

- **Путешествия** – выживание в дикой области, проработка маршрутов, избавление от негативных эффектов враждебной среды (радиации, ядов, ожогов и прочего)

- **Скрытность** – умение раствориться в темноте и в толпе, создание маскировочных элементов, попытка заметить противника, пользующегося аналогичными техниками

- **Воровство** – обчищение чужих карманов и закровов, установка ловушек и взлом замков (для ещё большего упрощения правил вы можете объединить Воровство и Скрытность в одну Специализацию)

- **Медицина** – восстановление повреждённых тканей и органов, избавление от заболеваний, попытки оценить качество неизвестных лекарств или создать собственные

- **Наука** – от биологии и кибернетики до истории, астрономии и ядерной физики

- **Техника** – конструирование предметов собственными руками, возведение сооружений, разбор и модификация вооружения, репрограммирование роботов (по усмотрению Создателя, за работу над сложными роботами может отвечать Наука)

- **Вождение** – управление транспортом, от перемещения на автомобилях и лодках до пилотирования винтокрыла или попыток освоить езду на брамине

В зависимости от реалий сеттинга и особенностей сюжета, вы можете выделить некоторые сферы деятельности в самостоятельные Специализации:

- **Криминал** – работа с преступниками и знание чёрного рынка, покупка рабов по дешёвке, примирение или раззадоривание мафиозных семей, попытка растолковать Гизмо, как помощь вашей команде в текущей Сцене позволит ему окончательно занять город

- **Мистицизм** – знание местных верований и довоенных мифов, депрограммирование сектантов вроде Хабологов и Детей Атома, попытки разъяснить дикарям, почему духам угодно, чтобы они не ели пленников

- **Мутация** – использование уникальных сил, полученных благодаря изменению организма, смягчение негативных эффектов, определение уязвимых точек мутировавших зверей в Пустоши

Хардкорный подход

 В *Апокалиптическом хорроре* не существует универсальных бойцов, всезнающих академиков и специалистов по всем видам техники. Замените несколько вышеописанных Специализаций на следующие.

- Вместо **Боя** персонаж может специализироваться на **Стрельбе, Метании, Рукопашном бое и Холодном оружии**.

Если вам хочется повысить “аутентичность” сеттинга, вы можете разделить Стрельбу на *Лёгкое, Тяжёлое и Энергетическое оружие*. Однако учтите, что в этом случае у игрока может попросту не хватить доступных Специализаций, чтобы создать персонажа, за которого он действительно хочет играть.

В качестве опционального варианта считайте, что если вместо Стрельбы (отвечающей за все виды оружия) игрок выбирает Специализацию на более узкой сфере стрелковых навыков (например, только *Энергетическом* или *Лёгком оружии*), он получает небольшой бонус: умеренный СЭФ, повышение характеристики d6 до d8, смягчение одного из Пределов и так далее.

Кроме того, не забывайте, что владение разными видами оружия можно разграничить не в виде Специализаций, а в виде основных характеристик из комплекта способностей: например, даже если персонаж владеет Стрельбой как Специализацией d8, он может плохо разбираться в Тяжёлом оружии (только d6), но прекрасно использовать Энергетическое (d10).

- **Наука** подразделяется **Эрудицию, Кибернетику и Естествознание** (как обычно, вы можете подыскать более подходящие вам названия). Эрудиция отвечает за познания персонажа в истории, позволяет разбираться в местных культурах, решать бытовые задачи и помогать в несложных медицинских операциях. Кибернетика открывает возможность пересобирать роботов, программировать терминалы или участвовать в разработке передовых технологий. Естествознание помогает справляться с реалиями самой Пустоши: измерять радиацию, ослаблять или предотвращать её влияние на организм, создавать химикаты, продумывать гипотетические методы избавления от мутаций.

- **Технику** легче всего поделить на **Ремонт** и **Высокие технологии**. Первое отвечает за сборку, починку и даже создание относительно несложного оборудования, включая многие виды вооружения и брони. Высокие технологии входят в игру, когда персонаж пытается сконструировать телепорт, починить синта, собрать из подручных материалов суперкомпьютер или понять, как работает Силовая броня.

Подобное разделение может заставить некоторые Специализации пересекаться друг с другом (например, Кибернетика и Высокие технологии крайне близки по своей сути). Всё нормально: Специализациям не обязательно быть уникальными. Их задача – подчеркнуть то, в чём протагонист добился подлинного мастерства. Если у персонажа есть две или даже

три похожие Специализации, он может вложить Сюжетные очки, чтобы добавить две или сразу все три к одному броску.

Промежуточный вариант

Если вам не хочется загромождать игру десятками Специализаций, но и “аркадный” подход *Дикой пустоши* кажется вам чересчур простым, предложите игрокам сделать выбор из следующих Специализаций:

- Стрельба (отвечает за любые дистанционные атаки)
- Ближний бой (холодное оружие и рукопашные приёмы)
- Психология (всё от запугивания и торговли до мирных переговоров и понимания скрытых мотивов)
- Путешествия
- Медицина
- Скрытность
- Наука
- Ремонт

Дополнительные Специализации, реже встречающиеся в игре (вроде Вождения и Азартных игр), игроки могут придумывать для себя сами.



Уникальные характеристики

В двух первых частях **Fallout** и в венценосном **New Vegas** присутствовали уникальные стартовые характеристики, приобрести которые можно было лишь при создании персонажа. Игрок мог выбрать до двух подобных характеристик или обойтись без них. Если вам хочется дополнить образ такими особенностями, вот они.

• **Кровавая баня:** По странному стечению обстоятельств люди вокруг вас гибнут самой страшной и мучительной смертью. Если вы заставляете жертву поддаться физическому стрессу, дайте кровавое описание её страшной кончины. Добавьте d6 в запас рока, но получите взамен 2 СО.

• **Громила:** Вы бьёте редко, но уж если бьёте, будьте уверены – это заметят! Вы всегда действуете последним из игроков в Фазе действий (хотя и перед антагонистами). Если вы хотите действовать раньше, вложите 1 СО. Физический стресс, наносимый вами в ближнем бою, возрастает на +1 уровень.

• **Разрушитель:** Ваш шанс нанести критический урон при использовании любого оружия возрастает, но только ценой износа экипировки. Если вы побеждаете в проверке

атаки, вы можете вложить 1 СО, чтобы засчитать исключительный успех за каждые 3 очка вместо 5 (например, если ваш результат +6 очков опережает результат жертвы, вы повышаете итоговый дайс на +2 уровня). Тем не менее, Создатель вправе вложить d6 из запаса рока, чтобы ослабить любую подходящую характеристику (например, оружейный бонус) на -1 уровень, или сразу два шестигранника, чтобы ваше оружие сломалось до Переходной сцены.

- **Чувствительность к химии:** Вы намного легче привыкаете к химикатам, но получаете от них больший эффект. Добавьте d8 к проверкам, связанным с действием препаратов наподобие Психо, Винта или Ментатов. Если ведущий вкладывает дайс рока, чтобы приписать вам *Зависимость*, она повышается на +1 уровень.

- **Сопrotивляемость химии:** Вы никогда не впадаете в зависимость от химических препаратов, однако для получения их эффектов вам нужно принять удвоенную дозу.

- **Ускоренный метаболизм:** Ваш обмен веществ превышает норму приблизительно вдвое. Вы снимаете не -1, а сразу -2 уровня физического стресса в Переходных сценах, и добавляете шестигранник к попыткам избавиться от него полностью. Обратите внимание, что это не влияет на два других вида стресса. Тем не менее, помехи, связанные с ядом, возрастают на +1 уровень, и вы всегда получаете +1 жетон радиации, если Создатель вкладывает дайс рока для активации радиоактивного фона.

- **Стрельба навскидку:** Это может быть результатом привычки, неопытности или нервозности, но вы просто не можете заставить себя прицеливаться в бою. Вместо этого вы поливаете неприятеля свинцовым дождём от бедра. Вы не можете пользоваться преимуществами или трюками, связанными с прицельным огнём. С другой стороны, ваш результат при проверках стрельбы всегда вырастает на +2 пункта.

- **Точность:** Ваше оружие наносит меньший урон, однако вы резко повышаете шанс на критический выстрел или удар. При проверках атаки вы автоматически понижаете свой итоговый дайс на -1, но всегда добавляете третий дайс в результат. Помимо большей вероятности попадания, это повышает и шанс получения исключительного успеха.

- **Четыре глаза:** Если вы обладаете характеристикой наподобие Бдительности, ослабьте её на -1 уровень. Если Бдительности или аналогичной способности у вас нет, вы получаете неснимаемую помеху *Слабое зрение* d8. Тем не менее, до тех пор, пока у вас есть очки (купленные за КОБ или созданные как ресурс), вы повышаете Бдительность на +1 уровень относительно нормального уровня (относительно ослабленного на +2) или получаете преимущество *Восприятие* d8.

- **Одарённость:** Ваши природные данные великолепны, но вы мало тренируетесь. Повысьте сразу три характеристики на +1 уровень (но не больше одной до d12). Тем не менее, вы не получаете одной Специализации d10, а развитие характеристик за очки опыта (в том числе благодаря тематическим Приобретениям) стоит на +1 ХР больше.

• **Добрая душа:** В детстве и юности вы отдавали предпочтение мирным занятиям. В результате все ваши боевые навыки остаются на низком уровне, зато навыки наподобие первой помощи, красноречия или бартера гораздо лучше. При создании персонажа вы не получаете ни одной боевой способности, а развитие таких характеристик за очки опыта стоит на +1 ХР больше. С другой стороны, вы получаете Специализацию на Красноречии (или Психологии, или Убеждении) d8 или повышаете такую Специализацию до d10. В качестве альтернативного варианта выберите новый СЭФ, связанный с социальными взаимодействиями.

• **Тяжёлая рука:** Главное – хорошо размахнуться, а целиться – дело десятое. Ваши удары жестки, но не всегда точны. В ближнем бою вы всегда причиняете физический стресс +1. Тем не менее, если вы добиваетесь исключительного успеха, вы должны вложить по 1 СО за каждое повышение итогового дайя.

• **Порченный:** Хорошая новость: у всех вокруг вас повышаются шансы критических промахов во время боя. Плохая новость: у вас тоже! При ведении боевых действий вы и ваши противники получаете бреши при выпадении как “единиц”, так и “двоек”, хотя только “единицы” нельзя добавлять к результатам броска.

• **Камикадзе:** Вы настоящий любитель броситься на пулемёт с катаной в руке. В Фазе действий вы всегда действуете первым (если ведущий хочет вмешаться, он должен вложить d12), а первая ваша атака в Сцене позволяет добавить сразу четыре дайса к результату. С другой стороны, любая ваша защитная характеристика понижается на -1 уровень. Если у вас такой характеристики нет (или если её “отключают” в бою), вы повышаете физический стресс на +1 уровень каждый раз, когда его получаете.

• **Ходячая пушка:** Всё просто: частота бросков любого метательного оружия повышается, дальность – падает. Если вы что-то швыряете в цель – гранату, нож, дротик или подобранный с земли камень, – вложение первого Сюжетного очка засчитывается сразу за два. Например, если вы вкладываете 1 СО, чтобы добавить третий дайс в результат, выберите ещё один эффект: создайте трюк, выберите второй итоговый дайс или добавьте в результат сразу четыре дайса. Это касается только первого очка, вложенного в проверку. С другой стороны, если Создатель считает, что цель находится далеко от вас, результат вашего действия определяется лишь одним дайсом.

• **Ночное создание:** Выберите две характеристики наподобие Интеллекта и Восприятия. В тёмное время суток они повышаются на +1. В светлое – падают.

• **Однорукий:** Возможно, вы и не однорукий, но основной рукой вы управляете значительно лучше, чем другой. Когда вы используете лишь одну руку для совершения действия, вы можете перекинуть любой неудачно выпавший дайс. Если вы вынуждены использовать обе руки, перекиньте дайс с самой высокой цифрой.

- **Сексапильность:** Противоположный пол так и тянет к вам, но при этом личности того же пола, что и вы, часто вам завидуют. Повысьте любую характеристику, отвечающую за привлекательность, на +1 уровень, и добавьте любую тематическую Специализацию d8 (либо повысьте её до d10, если вы ей уже обладаете). Тем не менее, при общении с представителями вашего пола результат определяется лишь одним дайсом, а итоговый дайс понижается на -1.

- **Тренированность:** Откажитесь от одной или двух характеристик d8, чтобы повысить одну или две Специализации d8 до d10. Затем выберите одну Специализацию d10 и повысьте её до d12. Всё правильно, вы Грандмастер.

- **Миниатюрность:** Добавьте в комплект способность Проворство или Ловкость d6 (или повысьте такую способность на +1 уровень, но не выше d10). При совершении силовых действий вы определяете результат одним дайсом.

- **Техника спуска:** Вы не любите выпускать больше пары пуль даже из автоматического оружия. При проверке стрельбы вы можете заменить два дайса одного уровня одним дайсом +1 (например, если вы владеете Специализацией на Стрельбе d8 и Огнестрельным оружием d8, добавьте к проверке один d10). Тем не менее, если вы вкладываете Сюжетные очки для выбора нескольких итоговых дайсов, вложите ещё одно СО сверху.

- **Дикая пустошь:** Эта особенность, появившаяся в **New Vegas**, послужила основой для целого игрового режима, описанного в этой книге. Если вы хотите приобрести её в качестве стартовой способности, вы можете получать по 1 СО в каждой Сцене, в которой создаёте отсылку к массовой культуре или совершаете что-то по-доброму безумное. От ведущего ожидается регулярное создание шутливых, полуабсурдных и пародийных Сцен.

- **Клаустрофобия:** В замкнутых помещениях ваш ментальный стресс автоматически повышается на +1 за Сцену, а ведущий может предоставить вам 1 СО, чтобы увеличить его ещё на +1 уровень. На открытых, свободных пространствах вы можете перекинуть любой неудачно выпавший дайс один раз за проверку.

- **Уловка Логана:** Химикаты не вызывают у вас привыкания и действуют приблизительно вдвое дольше (Турбо активен два раунда, Психо – до конца следующей Сцены, а стимуляторы устраняют физический стресс ещё и на следующий раунд). Тем не менее, вы не можете развивать способности до уровня d12 и обзаводиться Приобретениями за 15 ХР.

- **Горячая кровь:** Вы всегда добавляете свой физический стресс к боевым проверкам, не вкладывая СО и не повышая его на +1 с каждым использованием.

- **Скопидом:** Вы умудряетесь носить с собой абсурдно большое количество оборудования и предметов (например, только на себе, без помощи автомобилей, телег и вьючных браминов, вы можете унести двухнедельный паёк, миниган, огнемёт, комплект запасной брони и десятка два стимуляторов). С другой стороны, если вы оказываетесь без

подручных средств (с пустым рюкзаком или вообще голышом), ваш ментальный стресс возрастает на +1 уровень и не может ослабнуть ниже d6, пока вы не вернёте себе заветную сумку с припасами.

Обратите внимание, что использование сразу всех опциональных правил, представленных в этой книге – от оружейных характеристик и расовых особенностей до временных бонусов от химических препаратов и вышеописанных уникальных черт – может загромоздить игру, основанную на чрезвычайно простой системе.

Описанные здесь особенности персонажей предназначены только для тех, кому хочется отдать дань уважения легендарной серии. Вы более чем вправе не использовать ни одну из этих особенностей (и даже считайте, что *по умолчанию* вы их не выбираете), а при желании вы можете превратить эти способности просто в необычные СЭФ.

КОБ

Ввиду обесценивания и труднодоступности довоенной валюты торговля в Пустоши опирается преимущественно на бартер. Во многих областях Пустоши существует своя валюта. Самой известной считается экономическая система, придуманная ещё в Хабе, где в ход пустили крышки от бутылок из-под газировки. В конце концов, крышки трудно подделать, легко уместить в рюкзаке, а их внешний вид слабо меняется даже по прошествии долгих десятилетий.

Обычные правила **Cortex Plus** рассматривают валюту и денежные активы как преимущества или ресурсы – и в редких случаях как полноценные характеристики вроде *Богатства d10*. Вы вправе остановиться на этом варианте и сами.

Тем не менее, крышки от бутылок давно стали одним из символов игровой серии. Кроме того, игрокам может самим захотеться поискать крышки в виде конкретных предметов, а не абстрактных “ресурсов”, которые создаются за игровые очки.

По этой причине в книге вам неоднократно встретится упоминание **КОБ** – Крышек от бутылок. Для того чтобы не загромождать игровой процесс подсчётом отдельных крышек, договоритесь о том, какому количеству крышек соответствует 1 КОБ. По умолчанию это около 50 крышек: например, если вы нашли в тайнике 10 КОБ, на повествовательном уровне опишите, как вы набиваете в походный ранец около 500 крышек (в действительности это могут быть 493 крышки или 522).

Кроме того, КОБ удобно использовать для оценки предметов, настрелянной дичи или другой валюты, используемой в игровом регионе. Например, если ваш персонаж держит при себе 20 КОБ, это не обязательно означает, что он набил кошелёк ровно тысячей крышек. Возможно, он готов предложить на обмен хорошую выпивку, перочинный нож, компьютерный чип или упаковку пороха, за которые большинство торговцев предложат ему порядка 1000 крышек (20 КОБ) суммарно.

Используйте эту систему так, как удобно – или откажитесь от неё полностью.

Если вы решаете ей воспользоваться, в начале игры каждый участник проходит проверку против запаса рока, описывая, чем он зарабатывал на жизнь в последнее время, и опираясь на любые подходящие характеристики. В случае победы он получает запас КОБ, равный количеству граней на итоговом дайсе ($d8 = 8$ КОБ). Если он проиграл, предложите ему обменять 1 СО на 3 стартовых КОБ.



Игровые расы

Мир **Fallout** необычайно богат на образы персонажей, давно уже потерявших возможность причислять себя к роду человеческому. Гули напоминают ходячие трупы, от которых порой отваливаются целые лоскуты кожи. Супермутанты похожи на горы, вставшие на дыбы. Синты и вовсе никогда не были настоящими людьми.

Хотя в игровой среде подобные типажи персонажей часто называются *расами*, с биологической точки зрения расой можно назвать только ту популяцию, которая передаёт свои генетические особенности по наследству. В этом смысле гули, супермутанты, синты и другие создания, неспособные к репродукции, представляют собой скорее “слои населения” или “социальные группы”. Гули – не больше новая раса людей, чем неизлечимо больные и прокажённые. Синты – не более чем разумные, говорящие инструменты.

Вместе с тем, с ролевой точки зрения эти существа предлагают новые перспективы отыгрыша, необычные мировоззренческие системы, уникальные силы и недостатки. На уровне игровой лексики их вполне можно “произвести” в статус расы за то, что они предлагают возможность взглянуть на привычный мир Пустоши с совершенно иного угла.

В этом разделе описаны расы, доступные для игры в качестве полноценных протагонистов. Описание каждой расы снабжено подсказками по приобретению стартовых характеристик и рядом необязательных правил. Как всегда, вы вольны принимать эти правила целиком или изменить их так, как считает нужным ваша игровая компания.

В дополнение ко всему, представитель определённой расы может выбрать Вехи и Приобретения, отражающие его подход к жизни в Пустоши. Вы всегда можете выбрать другие Вехи или придумать новые Приобретения.

Человек

*Я сделаю всё, что в моих силах, чтобы вы,
люди, могли лениться и обростать жиром*

Мистер Помощник

Большинство городов в обречённом мире **Fallout** населены людьми: измождёнными, сломленными и озлобленными, но всё же вполне полноценными представителями рода человеческого, некогда верившими, что природа подчинена им.

Люди не обладают особыми характеристиками или уникальными правилами по самой простой причине: все игровые системы по умолчанию предполагают, что речь идёт именно о представителях человеческой расы.

Единственное исключение может вступить в силу, если герой оказывается в коллективе других существ, завидующих его гладкой коже, мечтающих позаимствовать у него пару органов или желающих переделать его на свой лад из банальной мстительности. В этом случае персонаж получает помеху *Гладкокожий*, равную дайсу, которым готов пожертвовать в этих целях Создатель.

Характеристики людей

Всё очевидно: люди приобретают любые характеристики, не предполагающие наличия явных мутаций и обладания аномальными особенностями организма. Если вы хотите выступить в роли человека, который развил необычные способности под воздействием радиации или в ходе научных экспериментов, подумайте о смене его типажа на “расу” мутанта или девианта – характеристики тех и других описаны ниже.

 Люди не могут развивать физические характеристики до уровня d12. Это не касается социальных или ментальных способностей: человек может быть гением или прирождённым оратором, владеть всеобъемлющими научными знаниями или экстраординарным пониманием техники. Но человек, способный обрушить мост ударом ноги по несущим конструкциям, слабо вписывается в псевдореалистичный мир Пустоши.

 **Fallout** может быть достоверным в одних элементах, но закрывать глаза на всякое правдоподобие в остальных. Вы можете победить супермутанта в армрестлинге. Ядерный взрыв наносит ожоги вашему телу, но пережить его совершенно реально. Если вам нравится максимально лёгкий и игровой подход к миру Пустоши, вы не только можете развивать физические характеристики до d12, но и вправе приобретать способности, выходящие далеко за пределы человеческих возможностей: например, СЭФ, смягчающие ожоги от лазерного оружия или наделяющие вас иммунитетом к ядам. Игра не обязательно станет “глупой”, даже если ваш персонаж будет проявлять откровенно сверхчеловеческие способности – в конце концов, герои многих боевиков современности не выглядят смехотворно, даже когда демонстрируют полуабсурдные чудеса выживания.

Вехи людей

Прикладной расизм

1 XP, когда вы лишаете представителя другой расы доступа к преимуществам или средствам, предназначенным для людей.

3 XP, когда вы причиняете эмоциональный или ментальный стресс союзнику, помогающему “чужакам”, или оказываете помощь “чудовищу”, признавая в нём человека.

10 XP, когда вы убиваете несколько разумных существ наподобие гулей просто из-за их принадлежности к другой расе или признаёте ошибки своей философии, навсегда меняя одно из Отличий (в целях прохождения Вехи – бесплатно).

Пули и гуманизм

1 XP, когда вы проявляете заботу о тех, кто переживает потерю.

3 XP, когда вы расходуете СО в попытке облегчить чужую боль или решаете, что в мире существуют люди, не заслуживающие вашей заботы.

10 XP, когда вы жертвуете чем-то важным ради страдающего человека или отказываете кому-то в помощи, объясняя, что так вы сможете помочь большему количеству человек.

Уйти красиво

1 XP, когда вы объясняете, почему готовы отдать жизнь ради определённой цели.

3 XP, когда вы игнорируете серьёзную опасность, продолжая выполнять поставленную задачу, или решаете отступить, чтобы вернуться более подготовленным.

10 XP, когда вы продолжаете выполнять опасную работу даже после того, как другие члены команды сбежали, поддались панике или потеряли сознание от ранений, либо предпринимаете эгоистичное действие, откровенно мешающее достижению изначальной цели.

Приобретения людей

- **[5/10 XP] Мы с тобой одной крови:** За 5 XP вы можете гарантировать, что определённая группа антагонистов не будет вас трогать в текущей Сцене из-за того, что вокруг хватает настоящих чудовищ и чужаков. За 10 XP вы заручаетесь поддержкой малознакомых людей, готовых прийти на помощь человеку в беде. Считайте их Командой 4d8 или просто назначьте одну задачу, которую они выполняют за вас – в пределах разумного. После этого они могут попробовать завербовать вас в своё общество, организацию или секту.

- **[5/10/15 XP] Покровительство:** За 5 XP вы открываете себе двери, обычно закрытые для простых людей. Например, влиятельный человек может пригласить вас на аудиенцию, веря, что вы можете сделать мир лучше для всех “полноценных граждан”, а торговец может

продать вам элитное снаряжение, которое он придерживал только для лучших клиентов. За 10 XP вы можете получить от влиятельного покровителя снаряжение стоимостью около 40 КОБ, не тратя ни одной крышки. Наконец, за 15 XP вы либо получаете снаряжение стоимостью до 100 КОБ, либо получаете явную, ощутимую помощь в сюжете благодаря заинтересованному покровителю.

- **[5/10/15 XP] Вот это поворот:** За 5 XP персонаж может повысить самую ценную характеристику на +1 уровень до окончания Сцены. Если союзники замечают неожиданный рост его знаний или мастерства, вы вправе признаться, что сами понятия не имеете, откуда взялись эти навыки.

За 10 XP сократите уровень физической травмы на -1, по-прежнему не объясняя причин подобной живучести.

Наконец, если ваш персонаж погибает, немедленно воскресите его за 15 XP и откройте всем окружающим, что вы – синт, посланный в человеческий коллектив для выполнения определённой миссии. Возможно, ваш персонаж сам этого не понимал до тех пор, пока намёки не стали совсем очевидными. Перепишите способности персонажа по правилам создания синтов. Оставьте травму d6, отражающую урон, нанесённый ему в предыдущих Сценах.

Мутант

– Привет. Меня зовут Гарольд. Я помогаю здесь всё поддерживать.

– Из твоей башки дерево, что ли, растёт?

– А, заметно? Его зовут Герберт. Я разговариваю с ним, когда чувствую себя одиноким.

Диалог с Гарольдом

Долгие десятилетия жизни в мире, пропитанном радиацией, привели к повальной мутации в целых поселениях и регионах мира. Не все мутации проявляются на очевидном уровне: если у человека отрос шестой палец, значительно обострились чувства или образовались жабры, которые он легко прячет под воротником, в большинстве случаев люди не распознают мутанта, даже глядя на него в упор.

Мутант вполне может считать себя человеком – во всяком случае, пока его не откажутся пускать в Город-Убежище из-за вертикальных зрачков. Тем не менее, участь мутантов редко бывает радужной. Знаменитый Гарольд, из головы которого начало расти дерево, никому не причинял вреда – и посмотрите, каким кошмаром это закончилось для него в третьей части.

Характеристики мутантов

Мутант получает одну необычную характеристику, связанную с изменением его тела. Наличие жабр может позволить дышать под водой, обострённые чувства становятся полноценной характеристикой d10 и действуют даже в кромешной тьме, а регенерация добавляет небольшой дайс к попыткам избавиться от физического стресса в Переходных сценах.

Тем не менее, персонаж получает вполне очевидный Предел *Мутация*, повышающий его эмоциональный стресс на +1 уровень всякий раз, когда его отказывают пускать в “заведение для нормальных людей”, оскорбляют на улице или гонят из поселения прочь.

Вы можете максимизировать этот эффект, наделив героя более явной мутацией (опять же, вспомните Гарольда). В этом случае персонаж может получить и более ценный СЭФ наподобие *Костяных шипов*, наносящих физический стресс +1, однако он получает второй Предел, отражающий недостатки подобной мутации.

 Если вы пользуетесь сюжетными правилами *Дикой пустоши*, персонаж получает мутацию в виде дополнительной характеристики. По умолчанию она равна d6. Если вы хотите придать ей больший вес, поменяйте её местами с другой характеристикой на вашем листе персонажа. Например, если вы планировали наделить своего героя Техническими познаниями d8, но не хотите иметь мутацию на уровне d6, припишите мутации уровень d8, а Техническим познаниям – только d6.

✖ В жанре *Апокалиптического хоррора* игроки не “добавляют” характеристику, отвечающую за мутацию, в свой комплект, а просто приписывают ей ещё не распределённый дайс при создании персонажа. Наличие уникальных возможностей вроде регенерации или умения дышать под водой – само по себе награда.

Вехи мутантов

Один из вас

1 XP, когда вы требуете, чтобы к вам относились как к человеку.

3 XP, когда вы становитесь лучшим другом нормального человека или заводите романтические отношения *либо* причиняете стресс союзнику просто за то, что он не относится к вам как к равному.

10 XP, когда вы находите крупное человеческое сообщество, принимающее вас как брата, или когда вы разрываете отношения с союзниками и создаёте собственный коллектив мутантов.

Единственный в своём роде

1 XP, когда вы рассматриваете использование своей уникальной мутации в качестве полноценного шага в составленном плане (“Давайте отравим его моей кровью”).

3 XP, когда вы спасаете ситуацию благодаря применению своей силы или когда всё летит к чертям именно потому, что вы оказались мутантом.

10 XP, когда вас признают героем всего сообщества, несмотря на мутацию, или когда вы прикладываете титанические усилия к избавлению от своего недуга.

Выше нос

1 XP, когда вы говорите павшему духом союзнику, что, по вашему опыту, жизнь всегда дарит что-то взамен на удары судьбы.

3 XP, когда вы помогаете союзнику в Переходной сцене или получаете неожиданную выгоду там, где не ждали.

10 XP, когда вы беспечно относитесь к потере возможностей или средств, твёрдо веря, что жизнь подарит вам что-то взамен, или рискуете головой, защищая своё имущество до последнего.

Приобретения мутантов

- **[5/10 XP] Они среди нас:** Вложите 5 очков опыта, чтобы убедить даже самую введливую медкомиссию, что вы человек. Ваши зрачки светятся жёлтыми огоньками из-за облучения, на ноге не шесть пальцев – это кусочек грязи, и это не перепонки на пальцах, а новые плавательные перчатки. За 10 XP вы можете наделить себя новым СЭФ,

позволяющим добавлять третий дайс к результату всегда, когда вы маскируете свою мутацию (в том числе в целях внезапного нападения).

- **[5/10 XP] Она прогрессирует:** За 5 XP вы можете приписать себе новый СЭФ, связанный с вашей мутацией, или повысить тематическую характеристику на +1 уровень (но не выше d10). За 10 XP вы можете либо повысить характеристику до d12, либо описать неожиданный рост мутации, заявив, что она наделяет вас новой уникальной способностью (в виде СЭФ или дополнительной характеристики d6, открывающей вам совершенно новые возможности).

- **[5/10/15 XP] Не было бы счастья...** Мутация проявляет себя неожиданным образом, выручая вас в критической ситуации. Роботы и турели не регистрируют вас как человека, позволяя пройти на военную базу. Животные чувствуют запах отравленной крови и отправляются искать более лакомую добычу. Радиация исцеляет вас вместо того, чтобы причинить вред организму.

Обговорите с Создателем ценность такого открытия. За 5 и 10 XP помощь становится однократной, хотя и неоспоримой: например, при вложении 10 XP Создатель может решить, что выводок Когтей смерти не хочет вас трогать *на этот раз*.

За 15 XP вы приобретаете эту способность в виде полноценного СЭФ: например, отныне вы можете вкладывать по 1-2 СО за Сцену, чтобы турели и роботы не воспринимали вас как потенциального нарушителя.

Гуль

Откуда, как думаешь, взялись гули? Думаешь, мы просто проснулись одним прекрасным утром и сказали себе: “Ух ты, интересно, а что бы было, если бы моя гниющая плоть лохмотьями слезала с лица?”

Вузи

Гулями называют жертв Великой войны: людей, не сумевших спастись в Убежищах и перенёсших худшие годы постапокалипсиса на поверхности. Несмотря на фатальные уровни радиации, истерзавшие их тела и сделавшие их похожими на живых мертвецов, те, кто прошёл через этот ад и сохранил хоть долю рассудка, в конечном счёте начали обретать подобие мирной жизни.

Гули – живые реликты прежнего мира, скорбящие призраки среди нового поколения людей. Они помнят, как выглядел мир до войны (хотя могут утрачивать воспоминания об определённых деталях), знают, как строилась новая цивилизация в XXII-XXIII веках, и лучше многих других понимают, какой безжалостной может быть Пустошь. Её уроки они усвоили на своей шкуре – в самом прямом смысле слова.

Многие гули всё ещё обладают нормальным человеческим интеллектом. Они могут даже казаться мудрее обычных людей из-за колоссального возраста, хотя порой они ведут себя чужаковато и даже безумно. Несмотря на определённый цинизм и “висельное” чувство юмора, гули нередко проявляют искреннюю заботу о пострадавших и обездоленных.

К сожалению, тысячи, если даже не миллионы гулей сошли с ума от воздействия радиации и необходимости выживать в обречённом мире. По горькой иронии, роковой объём радиации, лишивший их даже подобия человеческой личности, наделил их дарами, которыми не обладают даже другие гули.

Прозванные “дикими гулями”, эти несчастные могут лечиться благодаря источникам живой радиации, управляют целыми стаями других диких гулей при помощи неизученных социальных способностей или даже отрачивают потерянные конечности через считанные секунды после их отсечения. Одна печально известная разновидность гулей, прозванная “потрошителями”, даже выработала привычку закидывать жертв кусками своей заражённой плоти.

В то время как большинство гулей родились до войны, в мире **Fallout** встречаются люди, подвергшиеся ускоренной гулификации уже после выхода в Пустошь из безопасных Убежищ и городов. Один из известнейших гулей Бостона, Джон Хэнкок, и вовсе мутировал после принятия экспериментального радиоактивного препарата.

Наконец, хотя гули совершенно бесплодны, ходят слухи о существовании мутантов, ставших гулями от рождения.

Характеристики гулей

Гули неуязвимы даже к сильнейшим уровням радиации. Они могут избавляться от ядов и вирусов, просто вкладывая по 1 СО за каждый вредоносный эффект. По всей видимости, гули не подвержены старению: если преклонный возраст всё же вступает в вашу игру, позвольте гулю вложить 1 СО, чтобы избавиться от такого эффекта до конца Сцены.

Каждый гуль обладает бонусным СЭФ, отражающим его возраст, опыт, привычку к боли или необычные отношения с радиацией.

Примерами таких СЭФ могут служить:

СЭФ: Живительная радиация. Один раз за Сцену вы можете вложить 1 СО, чтобы понизить физический стресс на -1 уровень за каждый уровень радиационного фона.

СЭФ: Я что-то такое помню. Вложите Сюжетное очко, чтобы наделить себя новой Специализацией d8 до окончания Сцены или добавить d10 к одной конкретной проверке.

СЭФ: Столетия опыта. Выберите сферу деятельности. При выполнении соответствующих задач вы добиваетесь исключительного успеха, превышая результат противника на 3 единицы вместо 5. Например, если вы набираете на +6 очков больше противника, ваш итоговый дайс вырастает на +2 уровня.

СЭФ: С болью на “ты”. Для того чтобы создать гулю помеху, связанную с мучениями и болью, противник должен вложить 1 СО (или d6 из запаса рока). Даже в этом случае его итоговый дайс понижается на -1 уровень.

СЭФ: Дайте мне ещё пару рентген! В областях, отравленных хоть одним уровнем радиации, одна ваша характеристика повышается на +1 уровень. Если уровень радиации равен 3 или выше, повысьте ещё одну характеристику.

С другой стороны, гули истощены физически: их тела носят следы ожогов, несовместимых с жизнью обычных людей, сухожилия могут рваться и заживать с ужасающей регулярностью, а больные органы провоцируют тошноту или головную боль безо всякого предупреждения.

Прежде всего, старайтесь не выдавать гулям физические способности выше уровня d8.

 Если вы пользуетесь сюжетными правилами *Апокалиптического хоррора*, неуязвимость к главному проклятию протагонистов – фатальному радиоактивному фону – гули с лихвой компенсируют возможностью Создателя выложить любой дайс из запаса рока, чтобы приписать персонажу помеху *Физическое изнурение* равного уровня. Это может быть тошнота, головная боль, ухудшение зрения или повреждение суставов – а то и всё сразу.

Кроме того, за бесплатный СЭФ гули расплачиваются и дополнительным Пределом (по меньшей мере вторым в комплекте способностей). Хорошо подойдут три следующих Предела: как обычно, вы вправе придумывать собственные.

Предел: Прожил дольше, чем нужно. Ослабьте самую крупную характеристику на -1 уровень до окончания Сцены и получите 1 СО. Создатель может вложить из запаса рока дайс, равный новому уровню этой характеристики, чтобы отключить её целиком.

Предел: Тошнотворная харя. Вы должны вкладывать по 1 СО в каждой мирной проверке общения с человеком. В обратном случае собеседник добавляет к ответной проверке самый крупный дайс из запаса рока, а ваш результат определяется одним дайсом. Это касается даже бесед с союзниками, хотя при желании они могут вложить этот СО за вас, чтобы преодолеть истерическое отвращение к вашему облику.

Предел: Медлительность. Вы не можете быстро двигаться. Если это мешает вашему действию, вы получаете 1 СО, но понижаете самый крупный дайс у себя на руке, а затем и итоговый дайс на -1 уровень.

Как обычно, Предел может активировать как сам игрок, так и ведущий.

Вехи гулей

Красота – в глазах смотрящего

1 ХР, когда вы говорите о том, каково это – быть чудовищем среди здоровых людей.

3 ХР, когда вы самоотверженно помогаете человеку в попытке добиться его симпатии или когда вам причиняют стресс только потому, что вы гуль.

10 ХР, когда вы рискуете жизнью в надежде, что в вас увидят героя, или когда вы получаете эмоциональную травму, вызванную неприятием окружающих.

Миллионы дней за плечами

1 ХР, когда вы даёте совет другому герою или отговариваете его от определённого образа действий, объясняя, чем это кончилось сто лет назад для другого вашего спутника.

3 ХР, когда другой герой признаёт, что без вашего совета ему пришлось бы намного хуже, или когда вашу компетентность ставят под сомнение после значительного провала.

10 ХР, когда вы подвергаете себя колоссальному риску ради союзников или допускаете угрозу для жизни другого протагониста, решив, что ваш опыт слишком важен, чтобы погибнуть сейчас.

Висельный юмор

1 ХР, когда вы впервые за Сцену отпускаете колкость, язвительно реагируете на ситуацию или цитируете едкие афоризмы известных людей.

3 ХР, когда вы используете циничный юмор в попытке избавить союзника от эмоционального стресса.

10 ХР, когда вы продолжаете шутить, уже стоя ногой в могиле, или наносите жертве травму, просто выводя её из себя своим юмором.

Приобретения гулей

- **[5/10 XP] Так работает оптимизм:** Жизнь показала вам, что счастливым может быть даже гуль. А если так, то вам нечего опасаться в Пустоши. За 5 очков опыта вы гарантируете, что ведущий не сможет использовать против вас дайсы рока выше d8 до конца Сцены. За 10 XP вы заимствуете любые два дайса рока до окончания Сцены в качестве уникального преимущества вроде *Веры* или *Оптимизма* (если это разные по размеру дайсы, вы получаете необычное преимущество вроде *Вера d10+d12*). По окончании Сцены эти два дайса попросту исчезают.

- **[5/10 XP] Братство мутантов:** За 5 XP вы можете гарантировать, что другие мутировавшие существа – гули, супермутанты или даже мутировавшее зверьё – не тронут вас в этой Сцене (Создатель вправе повысить стоимость Приобретения до 10 XP, если он описывает смертоносных существ, которые проголодались и согласны даже на омерзительную плоть гуля). За 10 XP вы находите способ привлечь на свою сторону группу из четырёх диких гулей. Считайте их Командой 4d8 или просто заставьте их выполнить грязную работу за вас (например, целиком устранив вражескую Команду равного уровня).

- **[5/10/15 XP] Я научился этому в прошлом столетии:** За 5 XP вы можете наделить себя новой Специализацией d10 до окончания Сцены. За 10 XP вы приобретаете новую Специализацию d8 или повышаете существующую до d10. За 15 XP вы наделяете одну Специализацию d10 грандмастерским уровнем d12.

Супермутант

*Я думал, и мне стало больно! Мысли сделали больно моей голове!
Я вспоминаю штуки. Штуки из прошлого... Я знал одну женщину...
Или это я был той женщиной?.. Ааа! Так больно моей голове!*

Силач

Если гули обязаны своей участью радиации и безликой судьбе, у страданий супермутантов есть совершенно конкретный разумный источник, обладающий своей волей: участники бесчеловечного проекта “Вест-Тек”. Первоначально задуманный как проект по противодействию биологическому оружию, “Вест-Тек” перерос в военный эксперимент по созданию идеальных бойцов сразу после того, как разработанная учёными сыворотка обнаружила свойство повышать мышечную массу подопытного.

В дальнейшем эти разработки попали в руки целого ряда амбициозных, широко эрудированных, но лишённых эмпатии личностей, в результате чего у “вируса рукотворной эволюции” (или попросту ВРЭ) всегда оставался хотя бы один хозяин.

Во время испытаний подопытные стремительно набирали полезную массу тела и целый ряд впечатляющих характеристик, включая устойчивость к радиации и болезням, сопротивляемость боли, бесстрашие перед большинством опасностей и другие качества агрессивно-милитаризованного толка.

Вместе с тем, от неопишуемой боли подопытные регулярно теряли сознание – на минуты, часы или даже дни кошмарной агонии. Когда они приходили в чувство, сознание притуплялось или покидало их полностью.

Характеристики супермутантов

Учитывая многообразие супермутантов – от исполинских чудищ, достигающих нескольких этажей в высоту, до тихих, хорошо образованных интеллектуалов наподобие Вёрджила, – говорить о едином биологическом виде супермутантов пока ещё невозможно.

В целом, при создании супермутанта определитесь с его типажом. Для удобства отталкивайтесь от трёх вариантов: бешеный монстр, бестолковый громила и бывший человек.

Бешеный монстр больше подходит на роль “левел-босса”, персонажа Создателя, чем для игры в качестве полноценного персонажа. Такой мутант обладает Силой и Стойкостью d12, а также СЭФ и Пределами наподобие следующих:

СЭФ: Ходячий армагеддон. Удвойте Силу, взяв на руки сразу 2d12. Добавьте d6 в запас рока, чтобы отразить побочный ущерб, нанесённый вами невинным людям и частной собственности. Если такой мутант выступает в роли второстепенного персонажа, не добавляйте d6 в запас рока, однако считайте, что брешами становятся и “единицы”, и “двойки”, хотя только “единицы” нельзя добавлять к результату броска.

СЭФ: Титаническая выносливость. Вложите 1 СО (или d6 из запаса рока), чтобы проигнорировать большинство видов урона, не считая ядерных взрывов, тотального артобстрела, попадания под лавину и других катастрофических ситуаций. В последнем случае вы всё равно можете вложить СО, чтобы ослабить физический стресс на -1 уровень.

 **Предел:** Ах-ха-ха! Ах-ха-ха-ха-ха! Вы не можете связно выражать мысли и, говоря откровенно, не слишком-то осмысляете происходящее. Для того чтобы вообще попытаться совершить действие, не требующееся для питания, выживания или получения физического удовольствия, вам нужно вложить 1 СО. Даже в этом случае вы определяете результат одним дайсом.

 **Предел:** Интеллект 0/10. Вы не можете предпринимать хоть сколько-нибудь серьёзные интеллектуальные действия. Вы говорите и думаете приблизительно так же, как думал и говорил бы на вашем месте разумный гиппопотам. Дождь плохо. Еда хорошо. Оружие больно. Человек вкусно. Скорее всего, вы попросту персонаж Создателя.

Бестолковый громила неисправимо глуп. Услышав, как люди цитируют строки Шекспира о силе человеческой доброты, он усвоит лишь то, что люди могут становиться сильнее, опаснее и мускулистее благодаря дозе загадочной “доброты”. Слова “политика” или “квантовый” для него не понятнее, чем звуки синих китов для обычного человека.

Тем не менее, бестолковый громила – всё ещё человек с точки зрения восприятия мира и рудиментарной способности проникать в суть вещей. Он знает, почему нельзя нападать на союзника, даже если он “вкусный”. Возможно, он даже знает, где проходит тонкая грань между охотой на дичь и каннибализмом. Говоря напрямую, он целиком подходит на роль игрового протагониста – даже если эта роль будет немного забавной и специфичной.

Вы всё ещё обладаете Силой и Стойкостью d12, но выбираете только один из двух СЭФ:

СЭФ: Ходячий армагеддон. Удвойте Силу, взяв на руки сразу 2d12. Добавьте d6 в запас рока, чтобы отразить побочный ущерб, нанесённый вами невинным людям и частной собственности. Если такой мутант выступает в роли второстепенного персонажа, не добавляйте d6 в запас рока, однако считайте, что брешами становятся и “единицы”, и “двойки”, хотя только “единицы” нельзя добавлять к результату броска.

...или...

СЭФ: Титаническая выносливость. Вложите 1 СО (или d6 из запаса рока), чтобы проигнорировать большинство видов урона, не считая ядерных взрывов, тотального артобстрела, попадания под лавину и других катастрофических ситуаций. В последнем случае вы всё равно можете вложить СО, чтобы ослабить физический стресс на -1 уровень.

Припишите второй Предел к любому комплекту способностей:

Предел: Мысли делают больно! Ваш ментальный стресс повышается на +1 уровень каждый раз, когда вы предпринимаете хоть сколько-нибудь существенное интеллектуальное действие. Если вы участвуете в серьёзном проекте, требующем наличия

знаний или анализа данных, ваш итоговый дайс не может превысить d6. Каждый раз, когда это правило входит в игру, вы получаете по 1 СО.

Бывший человек хорошо понимает, кто он и кем он был. Он может верить, что супермутанты поднялись по эволюционной лестнице, потому что он помнит мелочность и ничтожность людей (подобно знаменитому Маркусу), а может жаждать вернуть себе человеческий облик (подобно Вёрджилю). Но, по большому счёту, это человек – нормальный и полноценный, пусть даже запертый в теле уродливого грома.

Вы получаете Силу и Стойкость d10, а также два СЭФ из следующего списка (обговорите с Создателем новые СЭФ, если вам хочется отыграть персонажа в другом ключе). Вы можете добровольно повысить любую из этих характеристик до d12, чтобы ограничить себя лишь одним СЭФ.

СЭФ: Меня часто недооценивают. При создании преимуществ, требующих высокого интеллекта, добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс.

СЭФ: Я долго над этим думал. Вложите 1 СО, чтобы повысить уровень интеллектуального преимущества или ресурса на +1 уровень.

СЭФ: У них есть армия, а у нас есть я. Вложите 1 СО, чтобы понизить эмоциональный стресс всех союзников на -1 уровень.

СЭФ: Обход защиты. Вложите 1 СО, чтобы лишить противника возможности добавить к проверке защиты свою Броню, Стойкость или аналогичную характеристику в ближайшем раунде.

СЭФ: Непокколебимая воля. Удвойте любую способность для совершения одного действия. Затем передайте второй по размеру дайс, использованный при броске, в запас рока.

СЭФ: Берсерк. Добавьте весь запас рока к ближайшей атаке. Затем верните его ведущему и повысьте один из дайсов на +1 уровень.

СЭФ: Ходячий армагеддон. Если при создании персонажа вы развиваете Силу до d12, отказавшись от одного СЭФ, отныне вы можете удваивать эту характеристику, беря на руки сразу 2d12. Добавьте d6 в запас рока, чтобы отразить побочный ущерб, нанесённый вами невинным людям и частной собственности. Если такой мутант выступает в роли второстепенного персонажа, не добавляйте d6 в запас рока, однако считайте, что брешами становятся и “единицы”, и “двойки”, хотя только “единицы” нельзя добавлять к результату броска.

СЭФ: Титаническая выносливость. Если в момент создания персонажа вы отказываетесь от одного СЭФ, чтобы повысить Стойкость до d12, вы вправе вложить 1 СО (или d6 из запаса рока), чтобы проигнорировать большинство видов урона, не считая ядерных взрывов, тотального артобстрела, попадания под лавину и других катастрофических

ситуаций. В последнем случае вы всё равно можете вложить СО, чтобы ослабить физический стресс на -1 уровень.

В одном из ваших комплектов способностей должно быть сразу два Предела. Обратите внимание, что вы не получаете “дополнительного” Предела: вы просто должны приписать себе два Предела на этапе создания персонажа. Как обычно, это наделяет вас ещё одним СЭФ в комплекте способностей.

Примерами таких Пределов могут служить три следующих – как обычно, вы вправе придумывать собственные.

Предел: Туман в голове. Вы могли сохранить свои интеллектуальные функции, но ВРЭ делает своё дело. Вы должны вкладывать по 1 СО всякий раз, когда предпринимаете действие, опирающееся на серьёзное умственное сосредоточение.

Предел: Я не чудовище! Если вы получаете эмоциональный стресс от гонений или критического восприятия со стороны нормальных людей, повысьте этот стресс на +1 уровень, чтобы получить 1 СО.

Предел: Зверь внутри. Когда ваш эмоциональный стресс повышается до d8, вы обязаны совершать только самые прямолинейные действия. Например, вы можете просто схватить торговца за шею вместо того, чтобы обсуждать с ним возможность оптовой скидки. Если это создаёт неприятности вам или всей команде, вы получаете 1 СО.

Как и гули, супермутанты неуязвимы к радиационному фону. Они могут избавляться от ядов и вирусов, просто вкладывая по 1 СО за каждый вредоносный эффект.

 Если вы пользуетесь сюжетными правилами *Апокалиптического хоррора*, за неуязвимость к роковой радиации супермутанты расплачиваются возможностью Создателя выложить любой дайс из запаса рока, чтобы приписать персонажу помеху *Умственное затмение* равного уровня. Вы не можете ясно формулировать мысли в споре, вам трудно сидеть в засаде, у вас не хватает терпения для прочтения важной инструкции – и так далее.

Бесплатные двенадцатигранники?

Для получения роли супермутанта игрок обязан выбрать тот вариант раскладки характеристик, в котором он получает хотя бы два десятигранника. Кроме того, он недосчитывается сразу двух Специализаций d8 или одной d10.

Если он выступает в роли “бывшего человека”, Сила и Стойкость автоматически получают уровни в виде этих двух десятигранников: вы не можете приписать их другим способностям. С другой стороны, вы действительно получаете два мощнейших СЭФ или повышаете одну способность d10 до d12, ограничиваясь только одним бонусным СЭФ.

Поскольку Сила и Стойкость занимают сразу два слота на листе персонажа, возможно, этот тот самый случай, когда вам следует попросить Создателя о возможности добавления четырёхгранников – в том числе бесплатных. Это прекрасно отражает жизнь супермутанта:

выносливый, сильный и смертоносный, он, тем не менее, может случайно ломать предметы исполинскими лапами, забывать ценные сведения или с трудом подбирать слова в диалоге.

Если вы останавливаете свой выбор на образе “бестолкового громилы”, вы получаете бонусный СЭФ наряду с Пределом (который вполне может стать третьим в комплекте способностей), а оба десятигранника, которыми вы располагаете при создании персонажа, автоматически повышаются до d12.

И здесь возникает жанровая развилка.

 В *Дикой пустоши* вы оставляете всё как есть: персонаж владеет поистине колоссальной Силой и Стойкостью и одним-двумя новыми СЭФ. Он всё ещё недосчитывается двух Специализаций d8 или одной d10, но это вся плата за роль ходячей горы.

 В жанре *Апокалиптического хоррора* персонаж вообще начинает игру без Специализаций. Из-за чудовищного воздействия вируса он забыл всё, чем владел в прежней жизни: считайте, что каждый раз, когда он приобретает новую Специализацию, он просто “вспоминает” утраченные наработки. Это касается даже такого очевидного варианта, как Специализация на Бое или Запугивании: ваш супермутант не пользуется “боевыми искусствами” – он крушит. Он не использует сложные техники устрашения – он замахивается на противника исполинской рукой (добавляя к проверке Силу). Создатель может позволить вам расплатиться одним-двумя СЭФ, чтобы у вас сохранился доступ к одной Специализации d10 или двум d8. Однако учтите, что даже при такой плате ваш персонаж игромеханически будет лучше и эффективнее большинства других.

Тени

Отдельно от большинства других супермутантов стоит элитная группа Теней – параноидальных созданий, которые первоначально служили разведчиками, курьерами или своего рода “коммандос” в армии Создателя. Оснащённые продвинутыми моделями “Стелс-боев” с повышенным запасом энергии, Тени привыкли жить незаметно для всех, разговаривать шёпотом и избегать регулярного социального взаимодействия.

Продолжительное использование “Стелс-боев” привело к изменениям как во внешности, так и в рассудке Теней. Эти супермутанты отличаются голубоватым оттенком кожи и сильным нарушением психики. Теням некомфортно, когда их видят. Для многих приобретение нового “Стелс-боя” необходимо почти в том же смысле, в котором для наркомана необходимо найти ещё одну дозу Винта.

При создании Тени вы должны приписать себе Специализацию на Скрытности d10 и выбрать один из двух СЭФ:

СЭФ: Я повсюду. При использовании “Стелс-боя” вложите 1 СО, чтобы оказаться практически где угодно, не объясняя, как вы там оказались. Возможно, вы обнаружили люк,

взломали замок от двери в режиме невидимости или пробежали за спины противников с неожиданной для своих габаритов скоростью. В первом раунде после этого вы удваиваете преимущество от “Стелс-боя”, фактически получая 2d12 на руки.

СЭФ: Всё готово! Если вы проваливаете бросок, связанный с маскировкой, добавьте d6 в запас рока, чтобы перекинуть все дайсы. Если вы проваливаете бросок снова, добавьте d8 и пройдите проверку ещё раз.

Впишите новый Предел в любой из комплектов способностей:

Предел: Расшатанная психика. Всякий раз, когда вы оказываетесь в центре внимания, ваш ментальный стресс повышается на +1 уровень. Кроме того, вы можете повысить ментальный стресс на +1 уровень и в других обстоятельствах, отражая растущую паранойю и искажённый взгляд на реальность. Каждый раз, когда это происходит, вы получаете 1 СО.

Вехи супермутантов

Борьба за личность

1 ХР, когда вы говорите о том, что теряете над собой контроль.

3 ХР, когда вы путаете союзникам карты, совершая простое, но неуместное действие (“Надоело ждать!”), или когда вы отказываетесь от возможности решить задачу прямолинейным образом, выбирая более сложный, но неоспоримо интеллектуальный подход.

10 ХР, когда вы обыгрываете серьёзного оппонента на социальной или интеллектуальной арене (например, побеждая в дебатах противника, обладающего Интеллектом d10) или сдаётесь после сокрушительного поражения и решаете всё грубой силой.

Цивилизация будущего

1 ХР, когда вы объясняете союзнику, как будет выглядеть общество будущего – например, населённое только супермутантами или опирающееся на взаимное уважение всех народов и рас.

3 ХР, когда вы пытаетесь повести за собой толпу, указывая ей путь к светлому будущему, или когда вы получаете эмоциональный стресс из-за того, что вас не готовы слушать.

10 ХР, когда вы добиваетесь явных успехов на пути к построению своей утопии (например, основывая процветающий город супермутантов) или получаете эмоциональную травму из-за неверия окружающих в вашу мечту.

Это просто стереотип!

1 XP, когда вы объясняете собеседнику, что его представление о супермутантах построено на стереотипах и мифах.

3 XP, когда вы заводите романтические отношения, создаёте научный проект, публикуете книгу стихов или организуете прибыльное дело.

10 XP, когда вы добиваетесь неоспоримого авторитета в любых вопросах, не связанных с силой или военными действиями, или спасаете безнадёжную ситуацию лишь потому, что вовремя вспомнили о физической силе.

Приобретения супермутантов

- **[5/10 XP] Прорезающийся интеллект:** За 5 XP вы можете автоматически победить в проверке, требующей эрудиции, научных знаний или понимания социальных тонкостей, приписав себе итоговый дайс d12. За 10 XP вы добавляете в свой комплект новую интеллектуальную характеристику на уровне d6 или повышаете уже существующую до d8.

- **[5/10/15 XP] Слепая ярость:** За 5 XP вы можете добавить d12 ко всем боевым проверкам до окончания Сцены. За 10 XP вы автоматически побеждаете самого сильного из противников, если только он не обладает Стойкостью или Бронёй d12. В последнем случае вы причиняете ему физический стресс d10, не проходя никаких проверок. За 15 XP вы прямо диктуете, чем завершилась Сцена, требующая от вас боевых действий (“Военная база наша, враги в плену”). Позвольте ведущему внести ровно одно уточнение (“Вражеский генерал выскальзывает из рук ваших союзников и пускается наутёк”).

- **[5/10 XP] Родная невидимость:** Если вы выступаете в роли Тени, за 5 XP вы можете снять с себя весь ментальный и эмоциональный стресс, просто воспользовавшись “Стелс-боем”. За 10 XP вы можете заявить, что у вас под рукой есть два или три “Стелс-боя” – в зависимости от доступности этих генераторов.

Синт

– Всегда трудно допустить возможность, что ты можешь оказаться синтом. Но не могу не спросить: что приходит тебе на ум, когда ты думаешь о своём первом воспоминании?

– Я был дома с женой. Мы только проснулись. Мне нужно было позаботиться о своём сыне, Шоне. Сколько же времени утекло с того злополучного дня...

– Это твоё первое воспоминание? Ты не помнишь своего детства? Лучшего друга? Первого... поцелуя?

Разговор с ДиМА

Долгое время считавшиеся страшной байкой, а до этого – попросту неизвестные жителям Пустоши, синты представляют собой искусственных гуманоидов с имплантированной в них человеческой личностью. Первое поколение синтов мало чем отличалось от роботов наподобие секьюритронов или робоглазов и даже внешне не позволяло спутать их металлические каркасы с подлинными человеческими телами.

Промежуточное поколение синтов, наделённых телами андроидов, начало получать аналог человеческих личностей. Они были запрограммированы на выполнение совершенно конкретных функций – разведки, убийств, шпионажа, помощи в экспериментах или извлечения ценных ресурсов из зон повышенной радиации, – но из-за трудностей с совмещением иллюзорной личности и компьютерного мышления стали ломаться, “сходить с ума” или даже считать себя подлинными людьми.

Последнее поколение синтов фактически неотличимо от настоящих людей. Некоторые из них были запрограммированы считать себя людьми уже в момент пробуждения. Другие убедили себя в своей “подлинности”, потому что не могли принять страшной правды. Третьи всегда понимали, что они синты, но продолжали играть роль людей ради личной выгоды.

Несмотря на то, что технологии по созданию искусственного интеллекта существуют в мире **Fallout** не первое десятилетие, рост их активности стал наблюдаться только в последние годы. В некоторых областях синты могут открыто заявлять о своём присутствии. В других они выдают себя за людей или даже принимают обличья реальных жителей Пустоши, чтобы занять их место. Неудивительно, что везде, где появляются слухи о синтах, начинается массовая паранойя с попытками определить “подлинность” каждого подозрительного человека.

Станут ли синты лишь любопытной страницей в истории Пустоши или истинными наследниками человечества в возрождённом мире, покажет время – и ваша игра.

Характеристики синтов

Способности синтов заметно разнятся между двумя первыми поколениями и последним, напоминающим совершенно реальных людей.

Синты первых двух поколений неуязвимы к ядам, болезням и радиации, хотя начиная с 5 уровня радиации ведущий может вложить d6 и понизить любую характеристику синта на -1 до конца Сцены из-за страдающих микросхем.

Синты третьего поколения созданы из органических частей тела, выращенных в генетической лаборатории, и за редкими оговорками представляют собой людей, “рождённых” экзотическим образом.

Такие синты *могут* обладать устойчивостью к болезням, ядам и радиации, если этого хочет игрок. Тем не менее, поскольку главной задачей подобных синтов всегда оставалось тайное проникновение в человеческий коллектив, учёные совершенно намеренно предусмотрели в их организме возможность старения и ослабления, утомления и возникновения нервных тиков. Никто не поверит в “подлинность” человека, способного переночевать в зоне повышенной радиации, где с небес замертво падают птицы. Никто не поверит в подлинность человека, который не помнит, что ему нужно моргать.

Первое поколение

Первое поколение синтов не чувствует боли и не подвержено эмоциональному стрессу. Говоря напрямую, эти роботы – в противовес человекоподобным андроидом – не предназначены для игры. Выступать в их роли не более реально, чем в роли подвижной турели или двери от Убежища. Они обладают искусственным интеллектом – но не свободой воли, собственными интересами и чертами личности.

Если вы вводите их в игру – вероятно, в качестве второстепенных персонажей, – наделите их Защитой d10 или d12 и возможностью вложить 1 СО (d6 из запаса рока), чтобы проигнорировать стресс и помехи, не основанные на электромагнитных импульсах, перепрограммировании и использовании разъедающих жидкостей.

Промежуточное поколение

Второе поколение синтов выглядит именно так, как и должны выглядеть люди из пластика и железа. Самые продвинутые из них – наподобие знаменитого сыщика Ника Валентайна – обтянуты кожей и в первые годы способны сойти за людей. Со временем “человеческие” элементы их тел разрушаются, делая их похожими на жертв облучения, гулей или попросту очень уродливых жителей Пустоши.

Наделите таких персонажей Защитой d8 и ещё одной физической характеристикой равного уровня (например, Проворством d8 или Феноменальной силой d8). При желании ограничьтесь только одной физической характеристикой – вероятно, Защитой – уровня d10.

Если подобный синт выступает в качестве персонажа Создателя, наделите его двумя СЭФ и одним Пределом наподобие следующих.

СЭФ: Лучше, быстрее, сильнее. Если ведущий добавляет дайс рока к проверке синта, этот дайс повышается на +1 уровень или удваивается.

СЭФ: Металлический каркас. Вложите любой дайс из запаса рока, чтобы заблокировать стресс равного уровня в момент его получения. Если стресс нанесён раньше, Создатель может вложить d6 из запаса рока, чтобы понизить его на -1.

Предел: Глубокое программирование. Если синт пытается совершить действие, не предусмотренное его программой, он повышает ментальный стресс на +1 уровень и добавляет лишь один дайс в результат. Создатель может полностью отключить любую способность синта до окончания Сцены, чтобы добавить в запас рока дайс равного уровня.

Если синт выступает в качестве игрового протагониста, это по умолчанию предполагает, что он уже осознал себя как полноценную личность, готовую идти против воли создателей. Наделите его двумя СЭФ и одним Пределом, который должен стать по меньшей мере вторым в комплекте способностей.

СЭФ: Резервная база данных. Вложите 1 СО, чтобы наделить себя Специализацией d8 до конца Сцены, или повысьте уже существующую до d10.

СЭФ: Кости из стали. Удвойте Защиту, Броню или аналогичную характеристику на одну проверку. Затем передайте Создателю второй по размеру дайс, участвовавший при броске.

Предел: Ваша воля, мои руки. Определитесь с ключевой функцией, для выполнения которой был сконструирован протагонист. Если он выходит за рамки своей программы, один раз за Сцену он повышает ментальный стресс на +1 уровень и получает 1 СО. Если он совершает действие, прямо противоречащее задаче (спасает жизнь человеку, которого ему поручили убить, пытается накопать компромат на собственную организацию и так далее), Создатель может вложить любой дайс из запаса рока, чтобы причинить ему ментальный стресс равного уровня. В этом случае персонаж всё равно получает только 1 СО.

Второе поколение синтов не снижает физический стресс с Переходными сценами, хотя персонаж может пройти проверку ремонта в попытке устранить его полностью. Как обычно, итоговый дайс, равный стрессу, снимает его целиком. Менее крупный итоговый дайс снижает стресс на единицу.

С положительной стороны, персонаж может ремонтировать себя в Фазе действий, проходя по одной проверке за Сцену. В этом случае персонаж ослабляет стресс на -1 вне зависимости от итогового дайса – само собой, при условии, что он победил в проверке ремонта.

Теоретически в мире **Fallout** могут существовать ремнаборы или запасы для замены сгоревших частей, выполняющие ту же функцию, что и стимуляторы, докторские саквояжи, целебные порошки и другие лекарственные средства. Тем не менее, их доступность и

стоимость в КОБ будут сильно зависеть от места действия (недорогие запчасти в научной лаборатории, сверхдорогие или отсутствующие – в небольшом городе и так далее).

 В режиме *Апокалиптического хоррора* убийство синта, не осознавшего себя как человека, может рассматриваться как понижение кармы. Прежде всего, у такого синта есть потенциал к пробуждению – приблизительно как у больного есть шанс вернуться к нормальной жизни, даже если он просит о смерти. Эта возможность невелика, но она существует, и в некоторых обстоятельствах принимать за другого столь судьбоносное решение может быть бесчеловечно. Во-вторых, начиная с промежуточного поколения синты стали всё больше походить на людей. Убивая создание, которое выглядит, говорит и движется как человек, персонаж демонстрирует свою готовность губить чужие жизни – пусть даже искусственные. Дело не в том, что чувствует синт – дело в том, что испытывает при его разрушении протагонист.

 Если вы пользуетесь сюжетными правилами *Апокалиптического хоррора*, за иммунитет к радиации – самой опасной особенности этого режима – синты расплачиваются получением дополнительного Предела в любом комплекте способностей.

Новое поколение

Третье поколение синтов представлено биологической формой жизни. Такие синты получают самые настоящие органические части тела, выращенные в генетических лабораториях. За малейшими, почти микроскопическими оговорками они представляют собой *людей, сотворённых людьми*.

Поскольку у органической плоти хватает своих недостатков, а большинство таких синтов созданы в целях подмены реальных людей, эти синты страдают практически ото всех недугов и ограничений, знакомых обычному человеку. Они болеют, стареют, пьянеют от алкоголя, нуждаются в пище для выживания и вырабатывают зависимость от наркотиков.

Пока что считается фактом, что синты третьего поколения не обладают способностью к репродукции. Учитывая, что из-за катастрофической радиации это касается даже многих обычных людей, такая особенность редко заставляет окружающих подозревать в новом соседе синта. Можно ли обойти подобное ограничение, зависит от таланта учёных, действующих в современной Пустоши – и от воли Создателя.

Определите характеристики протагониста по тем же правилам, по которым проходит создание полноценного человека. Вы можете выбирать не совсем стандартные характеристики вроде *Защиты от радиации*, *Сопrotивляемости болезням*, *Регенерации* и так далее.

Кроме того, добавьте в один из комплектов следующий Предел. Он должен стать по меньшей мере вторым в комплекте способностей.

Предел: Сбой системы. Единственным крупным отличием новых синтов от настоящих людей служит наличие чипа, отвечающего за работу их программы. Если герой страдает от эмоционального или ментального стресса, ведущий может наделить игрока 1 СО, чтобы приписать ему помеху на уровне, равном стрессу. Если этот стресс увеличивается, растёт и помеха. Избавиться от помехи можно лишь после того, как персонаж снимет стресс.

Такая помеха связана с барахлящим чипом или пробуждающейся программой, заставляющей протагониста совершать определённые действия иначе, чем он задумал. Если герой сам не знает о том, что он синт, помеха может отражать его страх за чистоту собственного рассудка: он видит мир в странных оттенках цвета, ловит себя на несвойственных ему мыслях или не узнаёт себя, глядя в зеркало.

Взамен на новый Предел игрок может повысить любую характеристику d8 или d10 на +1 уровень (вплоть до d12), или добавить одну способность d8, или приписать себе ценный СЭФ, или увеличить сразу две характеристики d6 до d8.

 В режиме *Апокалиптического хоррора* персонаж не может повысить характеристику d10 до d12: ограничьтесь другими эффектами.

Примерами уникальных СЭФ могут служить:

СЭФ: Чтение алгоритмов. Вложите 1 СО, чтобы понизить самый крупный дайс на руке противника на -1 уровень и перекинуть любой дайс при проверке.

СЭФ: Скрытые знания. Вложите 1 СО, чтобы до конца Сцены повысить Специализацию d8 до d10 или обнаружить у себя новую Специализацию d8.

СЭФ: Региональная база данных. Если вы пользуетесь опциональной системой Случайных встреч, вложите 1 СО, чтобы посмотреть три Случайные встречи, ожидающие вас в выбранном направлении, и выбрать ту, что вам нравится.

СЭФ: Нечувствительность к боли. Вложите 1 СО, чтобы понизить стресс или помеху, связанную с болевыми ощущениями, на -1 уровень. Помехи можно ослаблять ретроактивно на -1 за раунд. Стресс можно ослабить только в момент получения.

СЭФ: Обновление тканей. Вы можете снимать с себя жетоны радиации, вкладывая по 1 СО.

СЭФ: Идеальный чип. Выберите одну сферу деятельности (соблазнение, бой, шпионаж, дрессировку опасных животных – буквально всё, что угодно). При проверках, связанных с этой деятельностью, ваш результат всегда повышается на +2 пункта.

СЭФ: Расчёт вероятностей. Вложите 1 СО перед совершением действия. Если оно оканчивается неудачей, откажитесь от этого действия и совершите любое другое в этом же раунде.

Вехи синтов

Страшная тайна

1 ХР, когда вы признаётесь союзнику, что подозреваете в себе синта, или когда *Предел Сбой системы* доставляет вам неудобства.

3 ХР, когда вы находите доказательства того, что вы синт, и либо рассказываете об этом союзникам, либо причиняете стресс любому свидетелю вашего открытия, заставляя его молчать.

10 ХР, когда вы начинаете действовать как открытый синт или когда вы идёте на крайние меры, чтобы избавиться от свидетелей (убиваете их, заманиваете в ловушку вдали от города или заставляете окружающих посчитать их безумцами).

Создан служить

1 ХР, когда вы помогаете союзнику благодаря своим уникальным способностям (достаёте для него ценный предмет из радиоактивной зоны, отвлекаете на себя противника, зная о своей нечувствительности к повреждениям, активируете СЭФ *Скрытые знания* для получения доступа к навыкам, необходимым союзнику, и так далее).

3 ХР, когда союзники признают, что без ваших способностей им пришлось бы гораздо хуже, или когда вы используете свои силы против товарищей.

10 ХР, когда вы рискуете жизнью, зная, что простым людям на вашем месте пришлось бы рисковать ещё больше, или когда вы оставляете союзников в беде, потому что это “всего лишь люди”.

По следам Франкенштейна

1 ХР, когда вы говорите о том, что хотели бы знать, кто и с какими намерениями вас создал.

3 ХР, когда вы идёте на риск, чтобы столкнуться лицом к лицу со своим творцом, или упускаете возможность пересечься с ним без особого риска, потому что вам нужно отвлечься на помощь союзникам.

10 ХР, когда вы встречаетесь со своим создателем и определяетесь с вашими отношениями (обещаете помогать ему, шантажируете или душите посреди лаборатории) либо отказываетесь от его поисков после получения травмы.

Приобретения синтов

- **[5/10/15 ХР] Требуется подкрепление:** За 5 ХР вы получаете ценный ресурс и сюжетную помощь от Института или другой организации, создающей синтов. Например, благодаря своему чипу вы можете просто узнать, где скрывается ваш противник и каковы его слабые стороны.

За 10 XP вы запрашиваете группу поддержки из трёх синтов второго поколения или двух синтов нового (если вам нужно выполнить миссию, в ходе которой не стоит афишировать свои связи с синтами). Считайте их Командой 2d12 или 3d10. При желании просто поручите им одну задачу, которую они выполняют автоматически.

За 15 XP запросите поддержку, зарезервированную для чрезвычайных случаев. Поручите своим помощникам любое задание и напрямую определите исход всей Сцены (“Институт телепортирует десять боевых синтов на базу противника, забирает заложников в безопасное место и обезвреживает всех прихвостней антагониста”). Позвольте Создателю внести ровно одну поправку (“Антагонист запрыгивает в вездеход и пытается ускользнуть”, “Синты забирают всех заложников, кроме вашего союзника” и тому подобное).

- **[10/15 XP] Оно живое! Живое!** Вы находите способ создавать новых синтов – старого или нового поколения. Каждое вложение опыта позволяет вам обзавестись помощником, который будет подчиняться вашим приказам или вести самостоятельный образ жизни в зависимости от вашей удачи и намерений.

За 10 XP можно сконструировать синта промежуточного поколения, подчинённого вашей воле, или синта нового поколения, обладающего полной свободой выбора.

За 15 XP вы создаёте синта нового поколения, запрограммированного помогать вам, или особенно мощного синта прежнего поколения.

- **[10 XP] Мечтают ли андроиды об электроовцах:** Всю игру персонаж считал себя синтом нового поколения. Глядя в зеркало, он испытывал иррациональный страх, полагая, что видит чужое лицо. По ночам он слышал голоса у себя в голове. Его никогда не брала радиация. Тем не менее, вложив 10 XP, персонаж находит неопровержимые доказательства своего нормального человеческого происхождения. Просто он обладает устойчивостью к радиации, отличается редкой внушаемостью или даже страдает психическими отклонениями. Замените комплект способностей синта на простой человеческий, сохранив доступ к характеристикам вроде *Сопротивления радиации*. Это просто мутация – или результат дьявольского везения.

Девиянт

*Тише, маленькие органы!
Засыпайте в своих резервуарах.*

Доктор Дала

Гули, супермутанты и даже синты по праву могут рассматриваться как существенные девиации от естественного развития человечества. Тем не менее, в безнадёжном мире **Fallout** встречаются ещё большие девиации: вырождения среди существ, уже завершивших свою мутацию, абберрации и без того ошибочных жизненных форм, отклонения среди отклонений, искажения искажений.

Люди-призраки Сьерра-Мадре, меченые из Разлома, трогии из Питтсбурга, аборинации с корабля пришельцев – все эти существа или были людьми, или пробудились в лабораториях, где для их создания применялись фрагменты человеческой плоти. В сеттинге, в котором действуют представители внеземных рас и учёные с Большой горы, экспериментаторы Института и фанатичные Дети Атома, неизбежно будут возникать новые формы жизни – почти неизменно уродливой, агрессивной и безнадёжно утратившей путь к человеческой цивилизации.



Опасность! Впереди радиоактивная зона!

Хотя приведённая здесь информация опирается на внутриигровые упоминания в диалогах, квестах и терминалах, она сравнительно мало используется в основных играх серии. Эта глава придаёт ей намного более явные и масштабные формы. Используя эти сведения, вы почти неизбежно выйдете за пределы игрового канона. Если вам чужды подобные эксперименты, проигнорируйте этот раздел.

Девиянты как игровые протагонисты

Говоря откровенно, подобные персонажи редко подходят на роли протагонистов. Играть за разумного Когтя смерти из второй части или чудовище, скроенное пришельцами на космическом корабле, лишь немногим реальнее, чем за дикого гуля или кентавра. Тем не менее, для игроков, желающих изучить новые уголки необъятного мира **Fallout**, доступ к таким персонажам может стать полем для смелых экспериментов – возможно, столь же безумных, что и эксперименты учёных с Большой горы... но в равной степени амбициозных и изобретательных.

Если вам нравится этот подход, примите как данность, что вы почти неизменно будете дополнять канонический сеттинг **Fallout** духовно близкими, но по определению новыми элементами. Что если эксперимент Детей Атома по привыканию к радиации даст эффект,

не связанный с гулификацией? Что если раскопки в данвичском кратере вдохнут жизнь в создание, сущность которого пока ещё не поддаётся строго научному объяснению? Что если болотники, у которых уже наблюдаются неоспоримые зачатки разума, начнут строить собственный коллектив?

Человечество не всегда населяло планету Земля – и к тому же, взгляните, что оно сделало со своей родиной. Может ли быть, что настал черёд настоящих преемников человечества продемонстрировать, как будет выглядеть общество будущего?

Мы... играем Когтями смерти?

Игроки и Создатели, единомышленники и друзья, поклонники игровой серии и ценители уникального творчества – это ваше поле экспериментов. В большинстве игр такие создания по умолчанию будут антагонистами или второстепенными персонажами. В конце концов, мы не можем играть за Гориса во второй части и разговаривать с мечеными в Разломе, а интеллект Ричарда Моро – больше известного как Создатель – значительно отличается от человеческого и предполагает совершенно иное мышление.

Однако именно это может сделать протагониста особенно интересным в контексте истории об обречённом мире, в котором цивилизация, какой мы её знаем, доживает свои последние дни. Подобно тому, как синты могут стать истинными наследниками Земли благодаря своему безграничному потенциалу, ваш собственный уникальный протагонист может обладать знаниями или видением мира, выходящими далеко за пределы обычной системы координат.

Опять же: это эксперимент, и к тому же стоящий одной ногой за пределами игрового канона. Но если вам хочется посмотреть на мир Пустоши с совершенно другого ракурса, во всём мире нет человека, который мог бы запретить вам выступить в роли подземного жителя, отделившегося от основной ветви развития цивилизации, или рассказать историю о подводной расе мутантов, мечтающих покорить и сушу.

Характеристики

Строгих правил создания уникальных протагонистов не существует – и, в определённом смысле, существовать не может. Вместе с тем, если вам хочется внедрить такого протагониста в компанию более каноничных обитателей Пустоши – людей, гулей, супермутантов, – сделайте его образ и характеристики приблизительно соответствующими ключевым особенностям обычных протагонистов.

Возможно, подземный житель полностью лишён зрения и воспринимает мир по запахам, звуковым вибрациям и сильнейшему чувству направления, что может вылиться в необходимость придумывать интереснейшие описания для всего окружения. Тем не менее, он обладает очевидным Пределом *Слепота* и характеристиками наподобие Обострённых

чувств d12, СЭФ *Эхолокация* и уникальной Специализацией на Имитации звуков, позволяющей заманивать жертв в ловушки, в точности копируя голоса их союзников.

Если человек-призрак из Сьерра-Мадре сохранил подобие человеческого мышления, он может выдавать себя за облучённого или даже гуля, хотя всё равно будет получать Предел, связанный с поддержанием человеческих отношений. Даже если он будет стремительно восстанавливать ткани при получении повреждений, противники смогут убить его, разрубив на части, облив кислотой или испепелив огнём.

Некоторые уникальные существа могут даже выглядеть как обычные люди или мутанты, вполне принимаемые человеческим коллективом. Единственный в своём роде мутант, рождённый от гуля, будет всего лишь очень уродлив – а это не самый страшный изъян в мире Пустоши. Гибрид человека и крупного насекомого сможет прятать фасеточные глаза под защитной маской.

Совершенно иначе дело обстоит с существами, попросту неспособными прятаться среди людей. Троги не живут в городах, не работают с техникой и не продают товары. Двухголовые абоминации, созданные пришельцами, попадут под обстрел или окажутся на операционном столе Института при первой же встрече с людьми.

Если вам хочется выступить в роли подобного существа, это просто по умолчанию означает, что вся ваша игровая компания изучает общество девиантов, живущих в своём уникальном обществе. Вы не вступаете в Братство Стали – вы строите город в безжизненном море. Вы не торгуете с караванщиками – вы едите их плоть.

Ещё раз следует повторить, что подобные эксперименты выходят за рамки игрового канона. Обсудите саму возможность игры за таких созданий со всей игровой компанией. И разумеется, если только вы не преследуете каких-либо дополнительных целей вроде проведения совершенно абсурдной игровой сессии смеху ради, придерживайтесь если не фактов, то хотя бы духа истинного **Fallout**. Едва ли кому-то из игроков понравится сценарий, в котором каждый протагонист – не зверь, не куст, не пылесос, а старый добрый робот.

Что, бесплатно?

Будучи глубоко экспериментальными персонажами, девианты вполне могут нарушать игровой баланс. Кроме того, если у вас в компании состоит хотя бы один девиант, вероятно, другие протагонисты тоже будут не совсем обычными людьми. Определитесь со средним разбросом характеристик и приступайте к созданию персонажей.

Если вам нужны более строгие правила, поступите следующим образом.

 В *Дикой пустоши* персонаж получает одну уникальную силу в виде дополнительной характеристики. По умолчанию она равна d6. Если вы хотите придать ей больший вес, поменяйте её местами с другой характеристикой на вашем листе персонажа. Например,

если вы планировали играть за героя с Параноидальной бдительностью d10, но не хотите оставлять уникальную силу на уровне d6, припишите ей уровень d10, а Параноидальной бдительности – только d6.

 В жанре *Апокалиптического хоррора* игроки не получают дополнительных характеристик. Просто впишите новую характеристику в ещё не занятый слот при создании персонажа. Вы всё равно будете лучше обычных людей благодаря ядовитым железам, эхолокации, жабрам или другим уникальным чертам.

Вехи девиантов

Это больше не ваша земля

1 XP, когда вы обсуждаете планы по захвату земли, находящейся в распоряжении других разумных обитателей Пустоши, или не проявляете ни малейшей эмпатии к представителю человеческой расы (вроде умирающего, который просит у вас бутылку воды).

3 XP, когда вы убиваете целую группу людей (или гулей, или супермутантов) либо объясняете союзникам, как вы можете получить выгоду, если оставите их в живых.

10 XP, когда вы устраиваете крупномасштабную ликвидацию целого общества или начинаете проявлять симпатии к прежним врагам и становитесь изгоем в собственном коллективе.

Что ты такое?

1 XP, когда вы убеждаете человека в том, что вы просто гуль. Просто очень уродливый двухголовый гуль.

3 XP, когда вы влипаете в неприятности, потому что люди начинают подозревать в вас опасного представителя неизвестной расы, или когда вступаете в длительные отношения с совершенно нормальным обитателем Пустоши.

10 XP, когда вы помогаете устроиться в человеческом коллективе другим представителям своей расы или получаете травму, потому что вас наконец раскрыли.

Нечеловеческое мышление

1 XP, когда вы говорите о целях, к которым не стал бы стремиться простой человек: например, к затоплению Пустоши радиоактивной водой, созданию своих копий или откладке яиц, которая кончится вашей смертью.

3 XP, когда вы серьёзно рискуете для достижения цели или намеренно откладываете свою работу, чтобы примерить на себя человеческое мировоззрение.

10 XP, когда вы добиваетесь своего или принимаете совершенно новую для себя человеческую философию.

Приобретения девиантов

- **[10 XP] Я всегда так мог:** Вы получаете новую характеристику уровня d8 или полезнейший СЭФ наподобие *Иммунитета к пламени*, заявляя, что персонаж просто закончил период инкубации, обратился к резервным силам или достиг половозрелого возраста.

- **[5/10 XP] Нас больше:** За 5 очков вы получаете небольшую сюжетную помощь от других представителей своего коллектива или два ценных ресурса d10. За 10 XP вы гарантируете, что в пределах Сцены к вам на помощь придёт группа сородичей, обладающая Кооперацией 5d8, но одним опасным Пределом, или 5d6 без видимых недостатков.

- **[5/10/15 XP] Дары эволюции:** За 5 XP вы полностью избавляетесь ото всех видов стресса на месте – даже посреди Фазы действий. За 10 XP вы приобретаете две характеристики уровня d6 или повышаете одну существующую до d10. За 15 XP вы можете либо повысить способность d10 до d12, либо приписать себе новый СЭФ, наделяющий вас фундаментально новыми возможностями: полётом, молниеносной скоростью, способностью к воскрешению в радиоактивных зонах и так далее.

Посторонний

Ого! В жизни такого не видел.

Полсон

Мир **Fallout** несоизмеримо шире, чем можно увидеть в основных играх серии. Возможно, постапокалиптическая Америка выдержала удары Великой войны успешнее, чем другие страны и даже целые континенты, однако отсутствие явных сведений о Китае, России, Индии или экзотических странах Африки не означает, что разумная жизнь в этих уголках планеты вымерла целиком.

Равным образом, некоторые эпизоды **Fallout** выходят за рамки псевдореалистического подхода, который виден в большинстве игровых эпизодов. В **Fallout 2** появляется призрак. В **Fallout 3** можно встретить кровососущих мутантов, в которых трудно не заподозрить вампиров. В дополнении **Mothership Zeta** действуют люди, похищенные пришельцами ещё до Великой войны, а в **Fallout 4** Лоренцо Кэбот проявляет способность к телекинезу.

Эта страница из жизни послевоенного мира не просто полна белых пятен – на ней видны лишь вступительные слова, которые игроки могут дополнить самостоятельно или оставить в роли неразрешимых загадок. В сущности, к ним можно относиться как к элементам чёрного юмора, галлюцинациям протагониста и даже, в зависимости от вкуса, как к неудачным решением разработчиков.

Тем не менее, как и в случае с девиантами, ваша игровая компания может примерить на себя роль одновременно создателей и участников “расширенной вселенной” **Fallout**. Само собой, в этом случае вы не просто ступаете одной ногой за пределы канона – вы целиком покидаете его границы и закрываете за собой дверь.



Опасность! Впереди радиоактивная зона!

Вместо неоспоримых фактов эта глава использует мощный потенциал, заложенный в мир **Fallout**. Если вы не заинтересованы в добросовестном нарушении игрового канона, проигнорируйте этот раздел.

Мир чудес и кошмаров

Говорить об экспериментальности персонажей, происходящих из других регионов мира или вдохновлённых периферийными жанрами, не имеет смысла. Продолжая идею, описанную в предыдущем разделе, если девианты – это исключения среди исключений, то посторонние не имеют почти никакого аналога в каноническом мире **Fallout**. Это аберрации аберраций и отклонения от отклонений. Если вы вообще задумались об использовании

таких персонажей в игре, вы фактически создаёте мир “по мотивам” **Fallout**. Каноническим он не будет по определению.

Посторонних можно подразделить на три типажа.

Иноземцы

Иноземцы рождаются на территориях за пределами Калифорнии, Бостона и других уголков Америки, освещённых в основных играх серии. Это могут быть экзотические мутанты из Индонезии, навсегда изменённые радиоактивными веществами с морского дна, привыкшие к извержениям заражённых вулканов и регулярно имеющие дело с исполинскими рептилоидами наподобие шестиметровых комодских варанов.

На руинах венгерского Будапешта дети или не рождаются вовсе, или появляются на свет сразу с одним, двумя или множеством близнецов. Хотя они вырастают отдельными личностями, близнецов всегда тянет друг к другу, и вместе они проявляют необычные силы, которые невозможно использовать в одиночку. С другой стороны, страдания одного близнеца вызывают мощную психосоматическую реакцию у остальных. Смотреть на лицо близнеца, на глазах у которого загубили брата, – выше человеческих сил. Это действительно страшно.

На берегах Кюрасао в Карибском бассейне люди уже два века имеют дело с крылатыми хищниками, отличающимися чрезвычайно развитым слухом. Для выживания людям приходится жить в подземных укрытиях, а во время охоты и странствий производить как можно меньше звуков. Для общения на поверхности люди используют модуляторы голоса и слуховые устройства, позволяющие производить и улавливать речь, неуловимую для большинства живых организмов, включая крылатых хищников. К ужасу современных жителей острова, среди них всё чаще рождаются дети, способные издавать и улавливать звуки только на этих феноменальных частотах – и совершенно глухие к простой человеческой речи.

Из-за обилия смертоносных хищников и отсутствия связей между городами ни один обитатель Колумбии не представляет, что происходит с его страной в целом. Однако известно, что жители Картахены справились с постапокалиптическим адом благодаря величайшему из своих проклятий: повсеместным наркотикам. Сразу несколько крупных организаций в окрестностях Картахенской пустоши разрабатывают наркотики, вызывающие направленные мутации. Хотя это вызывает у жителей Картахены физическую зависимость от препаратов определённого типа, доступ к наркотикам наделяет их целым спектром полезных мутаций, от регенерации и повышения мышечной массы до синтеза феромонов, отпугивающих большинство опасных животных.

Будучи одной из самых густонаселённых стран мира, из-за удручающего финансового положения Индия не имела реальных возможностей для построения дорогостоящих

бункеров – что привело к её превращению из сравнительно мирной культуры в кошмарное царство ста миллионов гулей. Помимо элиты из правящих каст, сумевших позволить себе персональные бункеры, выжить в таких условиях смогли только жители островных поселений на Ганге, недостижимых для большинства мутантов. Из-за ужасающего радиационного фона индийцы выработали полезнейшую способность из всех возможных: способность к адаптивной мутации. Приблизительно за четыре года организм местного жителя перестраивается для выживания в конкретной среде – помогая отращивать жабры в водных условиях, повышать устойчивость к аномальной жаре или позволяя желудку усваивать неорганические вещества.

По меньшей мере в двух странах Африки – Кении и Танзании – жители производят ядовитые препараты из местных растений. Хотя приём этих препаратов и сокращает продолжительность человеческой жизни, большинство выживших в этих странах способны влиять на визуальное восприятие своего тела, что порождает эффект, отдалённо напоминающий техногенное поле “Стелс-боя”.

Десятки ядерных бункеров коммунистического Китая стали лабораториями для правительственного эксперимента, породившего на свет “ульи” из целых племён, отличающихся зачатками общего разума.

Если вы готовы добавить в **Fallout** элементы глобальной истории, иноземцы могут совершить путешествие в американскую Пустошь, широко освещённую в игровой серии – и напротив, американцы сами могут отправиться в отдалённое место в поисках легендарного европейского города, возродившего цивилизацию после Великой войны.

В качестве ещё большего отступления от канона вы можете целиком переместить действие на другой континент, описав водную цивилизацию индонезийцев, мир смертоносных хищников Африки или постъядерную Россию, восстанавливающуюся от войны благодаря спутникам, всё ещё остающимся на орбите.

Экзоты

В то время как иноземцы смещают географический фокус игры, за жанровые изменения отвечают **экзоты** – персонажи, действительно существующие в игровом каноне, но словно явившиеся в мир Пустоши из других вселенных.

Лоренцо Кэбот бессмертен и обладает телекинезом, а его артефакт подозрительно напоминает проклятые реликвии из произведений Лавкрафта. Дикари наподобие Сулика утверждают, что говорят с духами, и их слова нередко оказываются пророческими. Изгой из семьи Вэнса нашли у себя вампирические способности – и вполне возможно, что это только начало их длительного пути во тьму.

Анна Уинслоу вернулась на землю бесплотным призраком. Данвичские бурильщики докопались до сущности, напоминающей тёмного бога. Полсона заперли на космическом

корабле ещё в девятнадцатом веке, и он совершенно не в курсе, что произошло на планете за время его отсутствия.

Экзоиды – что в приблизительном переводе с греческого означает “пришедшие со стороны” – как будто явились в **Fallout** из других жанров. Одни игроки считают их лишними, другие – шуточными, но всегда остаются те, кто воспринимает их как полноценную часть игрового канона. И если это действительно так, значит, в мире **Fallout** есть жизнь после смерти, вампиры, пришельцы и жуткие божества, соскучившиеся по человеческим жертвам.

Если вам нравится мысль о включении таких персонажей в игру, существуют два очевидных пути развития этой темы. Первый заключается в том, чтобы изменить или отодвинуть на задний план традиционные элементы Пустоши и сосредоточиться на исследовании неизвестного мира подобных существ. Как выглядит жизнь после смерти? Откуда лавкрафтианские божества появились на обречённой планете и как они связаны с ядерной катастрофой? Какие цели преследуют внеземные цивилизации в мире, охваченном радиоактивной агонией?

Вторая идея состоит в том, чтобы оставить сам сеттинг **Fallout** без изменений, однако позволить взглянуть на него глазами создания, знающего то, что ещё неизвестно другим. Персонаж открывает у себя телепатию – как он распорядится своими силами? Человек узнаёт, что есть и другие галактики, населённые разумной жизнью – получится ли у него сбежать с обречённой планеты и совершить космическое путешествие? Герой находит неопровержимые доказательства существования духов и призраков – как это отразится на его мировоззрении?

Гости

Если экзоиды вносят в **Fallout** черты других жанров, то **гости** наводят прямые мосты между Пустошью и другой игровой вселенной. Вместо того, чтобы добавлять необычных протагонистов в **Fallout**, подумайте, как изменится *другой* сеттинг, если в нём произойдёт ядерная катастрофа.

Мумия из **Мира Тьмы** пробуждается в зале, полном свечей. Вокруг неё стоят Дети Атома, нараспев скандируя её имя. Оборотни превращаются в Когтей смерти или имеют дело с духами радиации. Хищники возрождают Пустошь, преподавая ей самые ценные из своих Уроков. Сломленные Прометиды пытаются обрести человечность в мире, который сам вынес себе приговор.

Если верить мудрейшим из жителей Пустоши, ядерная война была необходима для уничтожения Азатота – слепого, полубезумного божества, явившегося в наш мир из холодных межзвёздных пустот. Титаны и боги **Лавкрафта** всё ещё рыщут в Пустоши, черпая силу в бездонных колодцах, наполненных силой хтонической магии, недоступной

пониманию смертных. Бесформенные отродья Цатоггуа поджидают путников возле источников чистой воды. Межзвёздные обитатели, бьяхи, уносят людей в неведомом направлении. А на дне радиоактивного океана, почти через двести лет после ядерного удара, от вечного сна пробуждается величайший ночной кошмар оккультистов: неудержимый и исполинский бог Ктулху.

В конце двадцать первого века коварная клика злодеев **Марвел** развязывает войну между ядерными державами. Несмотря на самоотверженную борьбу, даже лучшие из героев не в силах предотвратить катастрофу. Спустя два века Пустошь становится домом для целых племён и организаций, унаследовавших часть былого величия довоенной Земли. Братство Стали пользуется разработками Старка, учёные плодят супермутантов из ДНК Брюса Беннера, омерзительные потомки мутантов наподобие Жабы собираются в племена каннибалов, за доступ к вибраниуму грызутся целые города, а посреди Пустоши всё ещё лежит молот, который сумеет поднять лишь достойный...

Возможно, ядерная война разыгралась не потому, что мировые державы не смогли договориться о мирном урегулировании конфликтов. Возможно, правительства сразу нескольких стран приняли спасительное решение нанести термоядерные удары по городам, охваченным зомби-вирусом, разработанным корпорацией “Амбрелла” из **Resident Evil**. И в Пустоши до сих пор встречаются города, населённые ходячими мертвецами, а Данвичские бурильщики лишь недавно разворошили улей кошмарных паразитов Лас-Плагас.

Хотя пародийный стиль **Mortal Kombat** слабо подходит серьёзному тону **Fallout**, мир знаменитого файтинга чрезвычайно богат на образы монстров, которые вполне могли бы оказаться мутантами, уникальными жертвами ВРЭ или представителями совершенно новых народов Пустоши. В безнадежном постъядерном мире действуют насекомообразные племена по образу тошнотворной Ди’Воры, гибриды людей и хищников вроде Милины или Бараки, разумный приплод Рептилии, четырёхрукие супермутанты наподобие Горо – и смертоносные роботы, вооружённые электропилами, обездвиживающими сетями или кошмарными прессами, раздавливающими жертв заживо.

Характеристики

Говорить о “стандартных” характеристиках в игре, фактически представляющей собой новый сеттинг, лишь вдохновлённый **Fallout**, практически невозможно. Если все игроки выступают в роли мутантов из одной расы (например, действие игры происходит в постъядерной Мексике) или если вы внедряете необычного персонажа в сравнительно каноничный мир Пустоши, привяжите характеристики уникальных героев к тем уровням, которыми обладают обычные люди, гули или супермутанты.

Многие персонажи вроде экзоидов и вовсе будут людьми – просто с весьма удивительной предысторией (экипаж космической экспедиции, покинувшей Землю до Великой войны, возвращается на свою пострадавшую родину).

Более экзотические персонажи могут владеть уникальными СЭФ и Пределами, доводить обычные характеристики до максимального уровня d12 или добавлять способности меньших уровней, открывающие совершенно новые игровые возможности (Телекинез d6, Ясновидение d8, Примитивное колдовство d4).

СЭФ: Чудовищная зависимость. Для выживания ваш персонаж должен пить кровь, поедать человеческое мясо или подпитываться чужим страхом. Утолив голод, персонаж добавляет по одному уровню к каждому виду Кооперации. И напротив, если ведущий считает, что персонаж давно не подкреплял силы, он утрачивает по одному уровню этих характеристик.

СЭФ: Прикладная телепатия. Вы можете проходить проверки против любых ментальных характеристик противника в целях чтения его поверхностных мыслей. Если вы причиняете ментальный стресс, он повышается на +1 уровень.

СЭФ: Телекинез. Попросите ведущего определить вес предмета (от d4 до d12). Пройдите проверку против запаса рока + веса, чтобы передвинуть этот предмет на несколько метров. Попытка сломать или отшвырнуть предмет на недостижимое расстояние удваивает или повышает вес на +1 уровень.

СЭФ: Ядовитые железы. При укусе вы ослабляете самый крупный дайс на руке на -1 уровень, но добавляете к броску d6 и повышаете стресс на +1 уровень.

СЭФ: Кислота. Вы можете создавать помехи наподобие *Едкий плевок* или *Кислотные испарения*. Ослабьте уровень такой помехи на -1. До тех пор, пока противник от неё не избавится, в каждом раунде он повышает физический стресс на +1 уровень или ослабляет защитные свойства Брони на -1.

Предел: Незнакомый мир. Каждый раз, когда вы сталкиваетесь с полностью неизвестными фактами из жизни Пустоши, вы повышаете ментальный стресс на +1 уровень. Взамен вы получаете 1 СО.

Предел: Неутолимый голод. Создатель может вложить любой дайс из запаса рока, чтобы приписать вам помеху *Голод* равного уровня. Вы получаете 1 СО.

Предел: Знания, не предназначенные для людей. Выберите одну мощную характеристику или ценный СЭФ, отражающий ваши мистические познания. При использовании этой способности передайте d8 в запас рока.

Предел: Истощение. Выберите одну характеристику уровня d12. Всякий раз, когда вы её используете, определённый вид стресса повышается на +1 уровень, а вы получаете 1 СО.

Предел: Я не просил об этом. Попытки создать вам помехи или причинить стресс, связанный с вашей биографией, позволяют противнику добавлять третий дайс к результату бесплатно. Каждый раз, когда это происходит, вы получаете 1 СО.

Предел: Опасный дар. Если вы допускаете бреши при использовании определённой характеристики, ведущий может активировать одну из них, чтобы нанести причинить вам ментальный стресс, равный тому дайсу, на котором выпала брешь.

Вехи посторонних

Что это за место?

1 ХР, когда вы узнаете что-нибудь новое о чудовищном мире Пустоши.

3 ХР, когда вы используете эти знания для создания ресурсов или когда оказываетесь в опасной ситуации потому, что не понимаете местных законов.

10 ХР, когда вы целиком адаптируетесь к жизни в Пустоши или получаете травму при совершении самоубийственных действий, которые поначалу казались вам безопасными.

Я хочу выпить твою кровь

1 ХР, когда вы страдаете от необычных потребностей вроде тяги к крови или необходимости в труднодоступных химических реагентах.

3 ХР, когда вы рискуете получением травмы в попытке утолить голод или соглашаетесь на любые помехи, стресс и сюжетные ограничения, чтобы продержаться ещё один день впроголодь.

10 ХР, когда ваши действия причиняют травму союзнику (например, потому что вы выпили его кровь) или когда вы получаете вечный источник пищи (например, создаёте “ферму” для разведения человеческих жертв).

Время кроссовера

1 ХР, когда вы пытаетесь адаптироваться к незнакомым реалиям Пустоши, “позаимствованным” из другого сеттинга.

3 ХР, когда вы заводите дружбу или романтические отношения с “гостевым персонажем” или наживаете себе врага в его лице.

10 ХР, когда вы становитесь видной фигурой в обоих сеттингах или помогаете представителям одного сеттинга навсегда изменить мир другого (“Мы очистили Пустошь от оборотней”, “Теперь жители Пустоши служат вампирам”).

Приобретения посторонних

- **[5/10/15 XP] Меня учили этому с детства:** За 5 XP вы получаете ценный ресурс d12, связанный с вашим происхождением или биографией (“Смешай корень зандер с этой зелёной пастой, и сможешь увидеть будущее”).

За 10 XP отключите комплект способностей одного мощного антагониста или трёх более слабых, объяснив, как в этом помогло ваше экзотическое происхождение (“Я забрался к ним в голову”).

За 15 XP продиктуйте финал всей Сцены (“Воззав к силам Ньярлатхотепа, я вызываю землетрясение”). Позвольте ведущему внести одну корректировку (“Антагонист тоже служит Ньярлатотепу и убегает с двумя подручными”).

- **[5/10 XP] Скоро я завершу инкубацию:** За 5 XP вы можете приписать себе новый СЭФ, связанный с достижением зрелого возраста для представителей вашей расы, или повысить любую характеристику на +1 уровень (но не выше d10). За 10 XP вы можете либо повысить характеристику до d12, либо добавить в комплект уникальную силу (наподобие СЭФ или дополнительной характеристики d6, открывающей вам совершенно новые возможности).

- **[10/15 XP] У нас в Индии это зовётся реинкарнацией:** За 10 XP смягчите любую травму на -1 уровень и замените комплект способностей новым. В случае гибели персонажа вложите 15 XP, чтобы создать совершенно нового протагониста, заявив, что в него переселилась ваша душа.



Ключевые организации

А, это ещё одни ненормальные. Сидят в своей огромной чёрной крепости на севере и ждут следующей войны.

Локсли

Единство и численность всегда оставались основными ресурсами в битве за выживание. Но даже в мире постядерной Пустоши некоторые люди преследуют цели, выходящие далеко за пределы обычного процветания их поселений. Религиозные убеждения, политические амбиции, фанатичная вера в истинный путь человечества, даже простое желание сделать что-то достойное в своей жизни – всё это заставляет жителей Пустоши собираться в маленькие, а подчас и довольно крупные организации, сосредоточенные на достижении уникальных целей.

Братство Стали

Братство Стали по праву можно считать одной из самых успешных военных структур постапокалиптической Америки. Руководство организации твёрдо верит, что технологии нужно сосредоточить в руках надёжных людей, а любые преграды к росту цивилизации – от обилия хищных мутантов до деятельности “неприемлемых” фракций – следует искоренить.

Братство Стали оснащено лучше, чем абсолютное большинство других организаций и даже городов Пустоши. Члены организации обладают доступом к лазерному оружию, подвергаются хирургическим модификациям, устанавливают дорогостоящие импланты – и разумеется, носят легендарную Силую броню.

Вехи Братства

Отдай это мне

1 ХР, когда вы мешаете распространению технологий, пытаетесь забрать их и передать в штаб-квартиру.

3 ХР, когда вы добиваетесь повышения в Братстве Стали или получаете выговор за исповедование “своего взгляда” на задачи организации.

10 ХР, когда вы занимаете руководящую должность в местном отделении Братства или покидаете его, чтобы присоединиться к более подходящей организации.

Братья не только на словах

1 XP, когда вы говорите союзнику из Братства Стали, почему цените его больше других членов фракции. Если это уместно, вы можете начать романтические отношения.

3 XP, когда вы передаёте союзнику ценный ресурс, чтобы гарантировать его выживание, или проводите Переходную сцену вместе за решением его, а не ваших проблем.

10 XP, когда вы рискуете жизнью ради союзника или подставляете его под удар, потому что считаете свою жизнь важнее – или потому что вы притворялись всё это время.

Приобретения Братства

- **[5/10/15 XP] Всё ради дела:** За 5 XP вы можете целиком устранить все виды стресса, явившись в штаб организации, или запросить ресурс d12. За 10 XP вы можете установить имплант, добавляющий новую характеристику d8 или повышающий любую другую на +1 уровень (вплоть до d12). За 15 XP вы можете вызвать на миссию отряд паладинов 3d12 или 4d10.

- **[5/10/15 XP] Вот ваша награда:** За 5 или 10 XP вы немедленно получаете снаряжение или оружие, стоящее приблизительно 50 и 100 КОБ соответственно. Если Создатель считает определённые виды экипировки необычайно редкими (криолятор, “Стелс-бой”, вытеснитель), он может позволить приобрести их только за 10 XP (как если бы они стоили 100 КОБ), хотя их стандартная рыночная стоимость может быть ниже или всего лишь немного выше 50 КОБ.

За 15 XP персонаж получает Силую броню, “Толстяка”, звуковой эмиттер или другой образец продвинутой техники, почти никогда не встречающийся в постъядерном мире “в свободном доступе”.

Анклав

Анклав представляет собой уцелевшее правительство США, которое долгое время не проявляло себя в мире Пустоши, пока не пришло к выводу, что пора начать заново осваивать пострадавшие территории. Из-за длительной жизни вдали от основной части выживших члены Анклава не чувствуют сильной эмоциональной связи с другими обитателями Пустоши.

Обнаружив, что в послевоенном мире на одного “чистого” человека, не подвергшегося мутациям, приходится тысячи заражённых, Анклав решил выпустить вирус, который устроит в Пустоши массовый геноцид. Заодно это должно решить проблему с рейдерами, Братством Стали и прочими объединениями, с которыми трудно вести диалог.

Если действие вашей игры разворачивается до 2242 года (по основному канону), планы Анклава всё ещё в силе – и вполне могут сработать.

Вехи Анклава

Стой там и не подходи

1 ХР, когда вы относитесь к жителям Пустоши как к безнадёжно больным – или просто животным.

3 ХР, когда вы убиваете человека просто за то, что он подвергся мутациям, или признаёте союзнику, что начинаете сомневаться в политическом курсе Анклава.

10 ХР, когда вы предаёте Анклав (например, рассказывая о его планах жителям Пустоши или устраивая восстание рабов в генетической лаборатории) или рискуете жизнью ради выполнения миссии.

Ты, я и этот ужасный мир

1 ХР, когда вы влюбляетесь в “заражённого” обитателя Пустоши или заводите с ним дружбу, даже хорошо понимая, что ваше начальство планирует устранить его вместе с большинством других жителей.

3 ХР, когда вы причиняете стресс возлюбленному или другу, пытаясь разорвать с ним отношения ради выполнения долга, или когда вы игнорируете приказы начальства, зная, что будут последствия.

10 ХР, когда вы начинаете бороться с Анклавом, чтобы не допустить гибели вашего друга или возлюбленного, или решаете поставить крест на этой истории и помогаете Анклаву очистить мир.

Приобретения Анклава

- **[5/10/15 ХР] Своих не бросаем:** Вернитесь в штаб и пожертвуйте 5 ХР, чтобы снять с себя все виды стресса или понизить травму на -1 уровень. Вложите 10 ХР, чтобы запросить

у Анклава сюжетную помощь вроде бомбардировки вражеского укрепления или транспортировки всей вашей команды в самую отдалённую часть Пустоши.

За 15 ХР вы можете просто продиктовать финал Сцены (“Винтокрылы Анклава десантируются на базе противника и проводят зачистку”). Позвольте Создателю изменить ровно один элемент (“Ваш злейший враг ранен, но добирается до моторной лодки и пытается ускользнуть по реке”).

- **[5/10/15 ХР] Специально для вас:** Посетите штаб или тайную квартиру Анклава в Пустоши, чтобы получить снаряжение стоимостью приблизительно 50 или 100 КОБ (за 5 или 10 ХР). Особенно редкое снаряжение наподобие потрошителя или баллистического кулака может потребовать от вас 10 ХР, несмотря на стоимость, не достигающую и 50 КОБ. За 15 ХР вы получаете Силовую броню или другой образец передовых технологий, который трудно найти даже за большие деньги.

НКР

Выросшая на месте крохотной деревушки Шейди Сэндс, Новая Калифорнийская Республика продемонстрировала стремительный рост начиная с восьмидесятых годов XXII века. Несмотря на чудовищные реалии постапокалиптической Пустоши, НКР строится по достаточно демократичному принципу: президент выбирается большинством голосов, а чиновники подлежат смещению в случае выявления некомпетентности, подозрений в коррупции или невыполнения своего долга перед народом.

НКР обладает огромными – по постапокалиптическим меркам – производственными мощностями, владеет одной из крупнейших армий нового мира, торгует с целыми секторами Пустоши и старается наладить благоустройство в занятых поселениях, развивая культуру и земледелие.

Вопреки своей добропорядочной репутации, НКР готова идти на крайние меры в тех случаях, когда ей необходимы ресурсы новых земель. Государство действительно предоставит гражданам занятых поселений богатый ряд прав и свобод – но уже после того, как опасная территория окажется в распоряжении Новой Калифорнийской Республики.

Вехи НКР

Вам нужна демократия

1 XP, когда вы говорите о чудовищных нравах, царящих в текущем секторе.

3 XP, когда вы причиняете кому-либо ментальный стресс, пытаясь завербовать его в НКР, или когда вы мешаете своим товарищам, потому что хотите дать местным жителям свободу выбора.

10 XP, когда вы покидаете ряды НКР, считая, что государство начало гнить с головы, или когда вы помогаете НКР захватить новую область Пустоши.

Из грязи в князи

1 XP, когда вы страдаете от неуважения окружающих из-за низкого положения в НКР.

3 XP, когда вы добиваетесь повышения добросовестными или незаконными средствами.

10 XP, когда вы становитесь крупным чиновником благодаря талантам или готовности идти по чужим головам.

Приобретения НКР

• **[5/10/15 XP] Казус белли:** За 5 или сразу 10 очков вы поручаете выполнение одной миссии другим представителям НКР. Например, они могут выяснить, где скрывается антагонист, найти склад довоенной техники или разобраться с отрядом противников, на которых у вас нет времени. Простые миссии требуют 5 XP, сложные – 10.

За 15 очков вы организуете крупномасштабное наступление НКР на новые территории, напрямую определяя общий ход переделки влияния в пределах нескольких дней (“Не пройдёт и недели, как Великие Ханы разбегутся по Пустоши, а в этом городе установят новый режим правления”).

- **[5/10/15 XP] Нам это пригодится:** За 5 очков вы убеждаете НКР предоставить вам ценный ресурс d12 до конца следующей Фазы действий. За 10 или 15 очков вы находите аргументы, заставляющие НКР выстроить ряд полезных инфраструктур на выбранной территории (“Нам нужен лагерь с солдатами и врачами в пяти километрах от радиоактивной зоны”, “Здесь требуется площадка для винтокрылов”). За 10 очков вы просто организуете появление таких сооружений или лагерей – за 15 вы получаете к ним практически безвозмездный доступ (“Док, вылечи этого человека! Офицер, нам понадобится вездеход”).

Легион Цезаря

Эдвард Сэллоу годами жил в НКР и среди Последователей Апокалипсиса, отличаясь любовью к книгам и философии. После множества тягот, связанных со знакомством с большинством варварских племён Пустоши, он осознал, что может подарить им новую жизнь, полную достижений, удовольствий и благ. Так Эдвард Сэллоу стал Цезарем – предводителем почти девяноста диких племён, которые он объединил в Легион и жестокими мерами приучил к абсолютному повиновению.

Повторяя судьбу своего исторического предшественника, Гая Юлия Цезаря, Эдвард стал кровожадным диктатором, готовым обрекать на бесчеловечные казни целые поселения. Он не станет терпеть никого, кто осмелится противостоять его цели по превращению анархичной Пустоши в грандиозное цивилизованное государство.

В зависимости от точки зрения, Легион Цезаря может представлять собой как единственный шанс дикарей на создание новой цивилизации на костях старого мира, так и жестокую орду варваров, лишь прикрывающихся самозванным титулом освободителей Пустоши.

Вехи Легиона

О времена, о нравы

1 ХР, когда вы обсуждаете нравы обитателей Пустоши, ещё не вошедших в Легион Цезаря.

3 ХР, когда вы участвуете в подавлении сопротивления местных жителей или помогаете жертвам избежать ужасающей участи, потому что не можете поддержать инициативу Эдварда Сэллоу всем сердцем.

10 ХР, когда вас производят в легаты из-за готовности совершать бесчеловечные преступления по приказу Цезаря или когда вы организуете заговор против диктатора, ослеплённого жаждой власти.

Пара беллум

1 ХР, когда вы проявляете себя на поле боя.

3 ХР, когда вы побеждаете противника, обладающего хотя бы одной боевой способностью d12, или убегаете с поля боя, навсегда покрывая себя позором.

10 ХР, когда вы дезертируете из Легиона, зная о неизбежных последствиях, или когда Цезарь лично приглашает вас на аудиенцию, чтобы отметить последний из ваших неслыханных подвигов.

Приобретения Легиона

- **[5/10/15 XP] Ваэ виктис!** За 5 очков вы устраняете один из своих Пределов или смягчаете его по договорённости с Создателем, если у вас он единственный. За 10 очков вы приобретаете новую характеристику d8, отражающую ваши лидерские или боевые способности, или повышаете уже существующую до d10. За 15 очков вы приобретаете мощный СЭФ (наподобие добавления третьего дайса к результату любых боевых проверок) или развиваете боевую Специализацию d10 до d12.

- **[5/10/15 XP] Жребий брошен:** За 5 XP вы внушаете небольшой группе легионеров новую цель – составление заговора против Цезаря, освобождение всех распятых рабов или захват близлежащего поселения. Вы не можете их контролировать, но они постараются сделать то, что им кажется самым логичным в контексте порученной миссии.

За 10 XP вы практически гарантируете их успех, хотя за Создателем остаётся право внести любые корректировки (“Заговорщики ранили Цезаря, но были пойманы”, “Фрументарий, место которого вы хотели занять, был казнён, но в его дневнике нашли записи о подозрениях против вас”).

За 15 XP вы автоматически перемещаете себя в иерархии Легиона: вас назначают легатом, Цезарь делает вас советником, а НКР развешивает плакаты с вашим лицом, заставляя всех местных жителей не столько бороться с вами, сколько бояться вас, как Когтя смерти.

Пустынные рейнджеры

Будучи одной из самых организованных военизированных структур в Неваде, Пустынные рейнджеры представляют собой добровольных заступников местных сёл, городов и торговых дорог. Взамен на определённую плату за выполнение своих должностных обязанностей Пустынные рейнджеры ввязываются в схватки местных жителей с варварскими племенами, оберегают маленькие городки в Мохаве от супермутантов и Когтей смерти, охраняют источники чистой воды от рейдеров и порой выполняют функции полицейских внутри самих поселений – задерживая убийц или рассуждая споры между соседями.

Вехи Рейнджеров

Да не за что!

1 ХР, когда вы рискуете ради помощи человеку, нуждающемуся в поддержке, или воздерживаетесь от этого, несмотря на отсутствие явного риска.

3 ХР, когда вы помогаете другому герою избавиться от стресса или используете в личных целях то, что могло бы помочь другим.

10 ХР, когда вы отказываетесь от солидной награды в пользу другого героя или преуменьшаете чужие заслуги, чтобы выдвинуть на передний план свои.

Я никогда не промахиваюсь

1 ХР, когда вы производите впечатляющий выстрел впервые за сцену.

3 ХР, когда вы спасаете ситуацию одним точным выстрелом или активируете два Предела после досадного промаха. Если у вас лишь один Предел, добровольно примите ментальный стресс в размере самого крупного дайса в запасе рока.

10 ХР, когда вы вкладываете сразу 5 СО для совершения почти невозможного стрелкового трюка или промахиваетесь, отбрасываете оружие в сторону и решаете вопрос иначе.

Приобретения Рейнджеров

• **[5/10/15 ХР] Секреты выживания:** За 5 ХР вы можете немедленно избавиться ото всех помех, связанных с вредоносной окружающей средой, или сбросить до пяти жетонов радиации, приписанных вам Создателем.

За 10 ХР вы либо приобретаете *Защиту от радиации* (или *ядов*, или *болезней*) d8 по своему выбору, либо повышаете уже существующую до d10, либо получаете в своё распоряжение около 20 препаратов, необходимых для выживания – вроде стимуляторов, противоядий, Антирадина, Рад-Икса и Гидры.

За 15 ХР вы повышаете *Защиту от радиации (ядов, болезней)* ещё на +1 уровень и получаете СЭФ, отражающий вашу устойчивость к другим вредоносным эффектам Пустоши (например, *Железный желудок* может гарантировать, что вы никогда не будете получать радиацию от потребления облучённых веществ).

- **[5/10/15 ХР] Займитесь ими:** За 5 ХР вы можете заручиться поддержкой отряда Пустынных рейнджеров 3d8, которые будут помогать вам в этой Сцене. За 10 ХР вы либо превращаете их в отряд 3d10, либо гарантируете, что они останутся с вами до конца Акта. 15 ХР позволяют уговорить Рейнджеров взять на себя выполнение одной сложной задачи, с тем чтобы вы сосредоточились на самом важном: например, пока целая армия рейнджеров отвлекает на себя прихвостней антагониста, вы можете заняться им лично.

Великие Ханы

Пустошь годами служила домом для рейдеров. Некоторые из них, вроде Кованых и Чертей, занимают лишь небольшие владения наподобие автомобильных свалок или заводов, а жертвами их нападений становятся одинокие странники, незащищённые караваны или микроскопические поселения из десятка домов.

Но некоторым рейдерам удаётся собраться в настоящие племена, занимающие собой целые каньоны, горы и сектора Пустоши. Они захватывают города, используют боевую технику и вербуют всё новых и новых участников.

Среди нескольких крупных племён таких рейдеров особую роль играют Великие Ханы, ведущие образ жизни монгольской орды. Великие Ханы проводят время за драками и охотой, много пьют и употребляют наркотики собственного производства, а когда наступает время грабежа – отправляются на побоище группами из десятков бойцов.

Вехи Ханов

Поэзия и убийства

1 ХР, когда вы признаётесь союзнику, что хотели бы достичь чего-то большего, чем репутация бесстрашного воина.

3 ХР, когда вы проявляете себя с неожиданной для бойца стороны (например, изучая животных в мирных целях или тайно наведываясь в чужой город, чтобы опубликовать там книгу поэзии) или получаете стресс от союзника, который пытается вас “образумить”.

10 ХР, когда вы покидаете Ханов, чтобы заняться делом своей жизни, или находите способ заниматься им при поддержке племени, или когда вы признаёте, что ваши мечты несбыточны, и принимаете от ведущего эмоциональный стресс в размере крупнейшего дайса рока.

И моя секира!

1 ХР, когда вы пользуетесь оружием ближнего боя в сражении с противниками, вооружёнными огнестрелом.

3 ХР, когда вы побеждаете противника, обладающего Бронёй d10, или получаете стресс не ниже d10 от противника, находящегося на недостижимом расстоянии.

10 ХР, когда вы побеждаете невероятно сильного врага (Когтя смерти, кентавра, бойца в Силовой броне), не сделав ни одного выстрела, или когда получаете травму и обещаете, что больше не будете так глупить.

Приобретения Ханов

• **[5/10/15 ХР] Изнурительные тренировки:** За 5 очков вы повышаете одну физическую характеристику d8 или d6 на +1 уровень или добавляете СЭФ боевого характера. За 10 вы

можете повысить сразу две характеристики d6 или d8 на +1 уровень или повысить только одну и добавить ещё один СЭФ. За 15 очков вы избавляетесь от одного Предела (учтите, что в комплекте способностей всё равно должен остаться ещё один) и повышаете характеристику d10 до d12. Если у вас лишь один Предел в комплекте способностей, не убирайте его и добавьте новую характеристику d6.

- **[5/10/15 XP] Орда:** За 5 XP обзаведитесь двумя ресурсами d10 наподобие мощных наркотиков или транспорта. За 10 XP вы заручаетесь поддержкой боевого отряда 4d8 или 3d10. За 15 XP поручите Великим Ханам одну боевую задачу (“Захватить Дамбу Гувера”) и считайте, что всё уже сделано. Если это финальная Сцена в сюжете, Создатель вносит одну серьёзную правку (“Дамба в ваших руках, но на поле боя является задержавшийся Легион Цезаря”).

Последователи Апокалипсиса

Даже ядерная война не смогла погубить в людях стремление к добродетели. Последователями Апокалипсиса называют себя учёные, доктора или просто равнодушные к чужим страданиям люди, готовые предоставлять медицинскую помощь всем пострадавшим и обучать окружающих довоенным знаниям – в слабой надежде на то, что их ученики не станут повторять ошибки, приведшие к ядерной катастрофе.

Вехи Последователей

Жизнь — это дар

1 XP, когда вы открыто выступаете против убийства живого существа или просите сделать это другого, менее щепетильного персонажа.

3 XP, когда вы причиняете эмоциональный стресс другому герою, оспаривая его методы, или принимаете активное участие в кровопролитии, соглашаясь, что некоторые не заслуживают милосердия.

10 XP, когда вы рискуете собой для спасения жертвы или убиваете кого-либо с особым ожесточением.

И пусть никто не уйдёт обиженным

1 XP, когда вы оказываете безвозмездную помощь раненому, облучённому или нуждающемуся.

3 XP, когда вы рискуете получением стресса ради малознамого человека или позволяете одним людям жестоко обращаться с другими, хотя вы можете это остановить.

10 XP, когда вы меняете свою философию, полностью изменяя одно из Отличий (в целях прохождения Вехи – бесплатно), или когда вы получаете травму в ходе спасательной миссии.

Приобретения Последователей

• **[5/10/15 XP] У меня есть для этого средство:** За 5 XP вы можете снять все виды стресса с себя или союзника, заявив, что у вас есть ещё одна доза экспериментального препарата.

За 10 XP в ваше распоряжение поступает любая экипировка (от стимуляторов и химических препаратов до противорадиационных костюмов или бронежилетов) общей стоимостью до 100 КОБ.

За 15 XP вы не только снимаете все виды стресса с игровой группы, но и понижаете травму любого из вас на -1 уровень. В качестве альтернативного варианта вы навсегда повышаете две медицинские характеристики на +1 уровень вне зависимости от их прежних значений (однако не выше d10).

- **[5/10/15 XP] Глубокие знания:** Вложив 5 XP, вы можете автоматически решить любую задачу, требующую эрудиции или серьёзных аналитических данных (например, взломать компьютер на вражеской базе и перепрограммировать все турели). За 10 XP вы можете собрать сложное оборудование стоимостью приблизительно 50-70 КОБ в кустарных условиях (“Держи свой миниган”). За 15 XP соберите любое оборудование, кроме самого фантастического и дорогостоящего (“Это называется звуковой эмиттер”).

Работорговцы

Философия работорговцев проста до абсурда: если можешь не делать чего-то сам – не делай. А если можешь при этом и заработать – ты самый везучий подонок в Пустоши. Работорговцы промышляют тем, что ловят сирот, дикарей, отбившихся от компании путешественников, караванщиков, раненых рейдеров или просто жителей городка, в котором не оказалось достаточно пушек, чтобы остановить налёт.

Говорить о единой организации работорговцев было бы преувеличением. Любители живого товара из одной области могут понятия не иметь о существовании работорговцев, живущих на семьдесят километров южнее. Вместе с тем, на своей территории они собираются в крупные банды, нередко поддерживая отношения с мафией, Легионом Цезаря или (в зависимости от эпохи) Единством, которому нужны новые жертвы для экспериментов.

Многие работорговцы ведут образ жизни, мало чем отличающийся от рейдерского быта. Они много пьют, принимают наркотики и просаживают заработанные на чужих страданиях деньги в городском казино. Когда в кармане становится пусто, они трезвеют и отправляются в новую экспедицию.

Вехи Работорговцев

Продаётся ребёнок, недорого!

1 ХР, когда вы обсуждаете с союзниками захват и продажу рабов.

3 ХР, когда вы получаете стресс в борьбе с потенциальным рабом, захватываете особенно сильного индивида в пределах одного раунда или получаете стресс в споре с человеком, взывающим к вашей совести.

10 ХР, когда вы продаёте хотя бы десятерых рабов (или троих экзотических вроде супермутантов и синтов) или отпускаете с миром крупный улов, потому что не можете смириться с тем, что вы натворили.

Стокгольмский синдром

1 ХР, когда вы влюбляетесь в свою рабыню или понимаете, что она влюбилась в вас.

3 ХР, когда вы проводите с ней всю Переходную сцену, строя романтические отношения, и либо даёте ей важное обещание, либо напоминаете ей, что она всего лишь рабыня.

10 ХР, когда вы продаёте её за хорошие деньги или освобождаете, предлагая ей своё сердце.

Приобретения Работоторговцев

- **[5/10/15 XP] Сражайтесь за своего господина!** За 5 XP вы обзаводитесь сопровождением из пятерых рабов 5d6, которые гарантированно не станут вас предавать в этой Сцене. За дополнительные 5 очков вы заставляете их сопровождать вас до конца Акта.

Ещё 5 очков можно вложить на любом этапе, чтобы повысить характеристики рабов до 5d8. Если хотя бы один раб погиб, замените эти характеристики на 4d10, отражая опыт, который выжившие получили в том судьбоносном бою.

- **[5/10/15 XP] За работу!** За 5 XP вы снимаете с себя все виды стресса, позволяя обработать ваши раны (телесные и духовные) избранному рабу. За 10 XP вы получаете новую Специализацию d8, известную вашему рабу, или повышаете одну характеристику d8 до d10. За 15 XP вы приобретаете ценный СЭФ, которым владеет и раб, и либо избавляетесь от одного Предела благодаря советам раба, либо просто смягчаете этот Предел, если он – единственный в вашем комплекте.

Регуляторы

Самопровозглашённые полицейские Пустоши, Регуляторы предотвращают безнравственные поступки, охотятся на злодеев, спасают караваны от рейдеров и охраняют героев всего сообщества в случае появления угроз... или они сами так заявляют.

В некоторых городах Регуляторы правят по принципу самой сильной военной организации, фактически устанавливая полицейскую диктатуру. Среди Регуляторов встречаются даже отъявленные злодеи, которых терпят лишь потому, что они приносят свою часть прибыли и хотя бы время от времени останавливают настоящих извергов.

Вехи Регуляторов

Только не в мою смену!

1 XP, когда вы объясняете, почему определённого персонажа нужно остановить.

3 XP, когда вы пытаетесь ликвидировать или навсегда “прикрыть лавочку” злоумышленника или получаете стресс не ниже d10 при исполнении долга.

10 XP, когда вы спасаете жителей Пустоши от феноменально опасной угрозы или соглашаетесь отпустить неисправимого головореза взамен на услугу.

Закон – это я

1 XP, когда вы впервые за Сцену причиняете эмоциональный или ментальный стресс жителю Пустоши, зачитывая ему права и обязанности (не обязательно существующие).

3 XP, когда вы выступаете против злодея, обладающего хотя бы одним d12 в комплекте способностей, или когда позволяете ему совершать преступления взамен на пригоршню крышек.

10 XP, когда вы очищаете от преступности целый город (пусть даже всего на месяц) или сами становитесь криминальным авторитетом.

Приобретения Регуляторов

- **[5/10/15 XP] Мне нужна новая пушка:** Подберите себе один-два предмета общей стоимостью приблизительно в 50, 100 или сразу 150 КОБ.

Если вам хочется разжиться более чем несколькими предметами, вы можете попросить Создателя о скидке, поскольку экипировку и вооружение вы не покупаете у скупых торговцев, а запрашиваете в своём штабе. В зависимости от эффективности этого снаряжения заплатите 5, 10 или 15 XP.

- **[5/10/15 XP] Повторяю, требуется подкрепление!** За 5 XP заручитесь поддержкой опытных Регуляторов 3d8. За 10 XP добавьте четвёртого члена в эту команду, а затем повысьте либо количество Регуляторов, либо уровень их Кооперации на +1 (например, вас

могут поддержать Регуляторы 5d8 или 4d10). Добавьте ещё +5 очков к стоимости Приобретения, если вы хотите, чтобы отряд оставался с вами до конца Акта.

Дикари

В мире **Fallout** не существует единой “организации” дикарей. Это могут быть примитивные племена из деревни Ароййо, варварские обитатели острова посреди радиоактивной реки или мутировавшие каннибалы, представляющие собой потомков людей, некогда изгнанных из единственного безопасного города во всей округе.

Несмотря на своё название, дикари могут обладать весьма развитой культурой, хотя она и будет вызывать у образованного человека вполне справедливые ассоциации с каменным веком. Дикари могут верить, что они обретают силу, поедая сердца врагов. Они могут создавать карго-культы вокруг каркасов разбившихся самолётов. Они могут поклоняться гигантскому девианту из Пустоши, называя его своим богом.

С другой стороны, дикари могут быть совершенно мирными и промышлять рыбной ловлей, сбором фруктов или охотой на сравнительно безобидных животных. Печальный факт заключается в том, что в глазах некоторых дикарей путешественники тоже могут быть “безобидными животными”.

Вехи Дикарей

Каннибал

1 XP, когда вы обсуждаете каннибализм как что-то обыденное (“Давайте захватим тело этого говорящего зверя, чтобы нам было чем подкрепиться в пути”, “Мясо этого поселенца совсем невкусное”).

3 XP, когда ваше стремление закусить человеческой плотью приносит не меньше четырёх дайсов Создателю из-за понижения кармы (например, когда вы нападаете на семью путешественников, чтобы прокормиться) или когда вы прилагаете серьёзные усилия к поиску ингредиентов для очередного “бульона из шести видов мяса”.

10 XP, когда вы адаптируетесь к современной культуре и обещаете больше никогда не трогать людей ради пропитания или когда вы пускаете на убой десятки людей, которых вполне могли пощадить.

По воле духов

1 XP, когда вы говорите о сложной задаче, которую “поручил вам дух” или местный шаман, или когда вы прилагаете некоторые усилия к выполнению этой задачи.

3 XP, когда вы серьёзно рискуете ради достижения сумасбродной цели, якобы поставленной перед вами духом, или когда вы получаете стресс, споря с людьми, отговаривающими вас от этого дела. Если вы колеблетесь в воле духа, вы можете получить стресс, споря с шаманом или другим служителем этого непостижимого существа.

10 XP, когда вы достигаете цели, несмотря на ощутимый риск для здоровья, или когда вы отказываетесь служить духу (или вообще перестаёте верить в него), принимая от Создателя ментальный стресс в размере самого крупного дайса в запасе рока.

Приобретения Дикарей

- **[5/10/15 XP] Священная охота:** Вы получаете ресурс d8 и примитивное снаряжение на 30 КОБ. Если вы вкладываете сразу 10 XP, ресурс вырастает до d10, и в любой момент вы можете позвать на помощь отряд собратьев 4d6. За 15 XP вы либо заручаетесь поддержкой целой деревни охотников (8d6), либо повышаете эффективность собратьев до 4d8 и просите их остаться с вами до конца Акта.

- **[5/10/15 XP] Примитивная мудрость:** За 5 XP вы можете снять с себя все виды стресса и добавить d10 к первой проверке в Переходной сцене благодаря помощи лекарей и советам шаманов.

За 10 XP вы понижаете сразу все дайсы рока на -1 уровень (устраняя шестигранники целиком), проводя ритуал, который, по вашему мнению, очищает мир от зла. Если только вы не допускаете существование сверхъестественных сил во вселенной **Fallout**, считайте, что после обряда персонаж начинает действовать намного решительнее.

За 15 XP вы не только снимаете все виды стресса *или* понижаете травму на -1, но и забираете из запаса рока три самых крупных дайса. Эти дайсы вы можете добавить к своим броскам в любой последующей Сцене, хотя после использования они пропадают. Если вы не заинтересованы в подобных эффектах, повысьте любую характеристику d10 до d12 и припишите себе новый СЭФ.

Ши

Уцелевшие во время крушения китайской подлодки “Шихуань Ди”, многочисленные представители азиатской диаспоры в Пустоши часто стараются действовать заодно и проводят исследования, намного опережающие достижения большинства учёных, привыкших считать себя “коренными”.

Ши отличаются одновременно воинственным и глубоко научным подходом к достижению подлинного господства над Пустошью. Они синтезируют новые виды топлива из растительности и морских продуктов, изобретают особые бронированные покрытия, изучают воздействие радиации на человеческий организм в целях уничтожения конкурентов и улучшения собственных воинов и уже всерьёз обдумывают возможность космических путешествий.

Руководит их организацией бортовой суперкомпьютер, спасённый с подлодки. Не обладая собственным разумом, этот компьютер способен проводить вычисления с такой точностью, что его можно считать первым в Пустоши технобогом.

Вехи Ши

Во славу императора

1 ХР, когда вы совершаете невыгодное для себя действие потому, что суперкомпьютер предсказывает огромную пользу от этой операции в недалёком будущем, или когда вы говорите о своих сомнениях во всеведении “императора”.

3 ХР, когда вы спорите с вышестоящими лицами или когда получаете стресс не ниже d10, выполняя задачи, порученные императором.

10 ХР, когда вы получаете травму во имя служения императору или представляете другим членам организации доказательства (возможно, сфальсифицированные лично вами), говорящие о враждебной натуре суперкомпьютера.

Расширение границ

1 ХР, когда вы планируете операцию, которая увеличит влияние Ши.

3 ХР, когда вы игнорируете приказы из личных соображений или рискуете собственным благополучием ради процветания вашей микроимперии.

10 ХР, когда вы становитесь основным участником крупномасштабной переделки влияния или решаете остановить безжалостное расширение Ши.

Приобретения Ши

• **[5/10/15 ХР] Безграничные ресурсы:** За 5 ХР вы получаете ценный ресурс d12 или снимаете с себя все виды стресса благодаря технологиям Ши. За 10 ХР вы приобретаете

новую характеристику d8 или повышаете существующую до d10, используя новые виды брони, уникальные медицинские технологии или киберимпланты.

За 15 XP вы получаете совершенно новые, феноменальные по меркам Пустоши сюжетные возможности: отправляетесь в шаттле на орбиту Земли, проводите ядерную бомбардировку определённого региона Пустоши или получаете доступ к неслыханным технологиям наподобие телепортации.

• **[5/10/15 XP] Родная культура:** За 5 XP вы развиваете уникальный СЭФ, позволяющий вам понижать ментальный и эмоциональный стресс ещё на -1 уровень в Переходных сценах при общении с Ши и добавлять d8 к проверкам снятия этого стресса в присутствии хоть одного другого китайца.

За 10 XP вы можете заручиться поддержкой отряда 4d8 или 3d10 в любой Фазе действий. Этот отряд оснащён уникальным СЭФ, позволяющим вам тратить по 1 СО для добавления трюковых дайсов к их боевым проверкам.

За 15 XP вы осваиваете редчайшие техники боевых ударов, основанные на традиционных китайских искусствах. Отныне все трюки, основанные на рукопашном бое, повышаются на +1 уровень автоматически (до d10 по умолчанию и до d12, если у противника выпала брешь).

Хабологи

Одна из самых известных сект Калифорнийской пустоши, эта организация представляет собой в равной степени религиозный культ (с точки зрения её представителей) и удобный инструмент для промывки мозгов (с точки зрения её лидеров). Хабологи верят, что мир представляет собой колесо и что большая часть человечества находится на внешней его стороне. Колесо миллионы лет катится по душам неверующих, и только самые чистые могут стать его спицами. Лидеры секты находятся в центре всего колеса, постигая пути Вселенной.

Чистота души, по горячему убеждению всех хабологов, зависит от состояния “нейродинов” – своеобразных единиц измерения духовной силы. Чем преданнее человек служит секте, тем мощнее становятся нейродины и тем более просветлённого состояния достигает сам индивид.

У большинства людей нулевой уровень “чистоты души”, у неофитов – первый, а у лидеров секты – девятый. Хотя обычные члены секты часто жалеют “отбросов Пустоши” (то есть остальных людей) и могут оказывать им поддержку, лидеры организации стараются использовать свою армию зомбированных фанатиков для достижения целей, интересующих только их лично.

Вехи хабологов

Путь к девятой ступени

1 ХР, когда вы пытаетесь заставить человека переживать из-за его “нулевого уровня” духовной чистоты или рассказываете о своих планах по очищению.

3 ХР, когда лидеры секты повышают вас на новый уровень или когда вы находите ошибки в их философии и либо скрываете это, либо рассказываете остальным.

10 ХР, когда вы достигаете девятого уровня просветления и становитесь руководителем секты или когда вы выводите своих наставников на чистую воду.

Блаженны верующие

1 ХР, когда вы создаёте ресурс, основанный исключительно на чистой вере.

3 ХР, когда вы предпринимаете опасные действия, чтобы испытать свою веру, и либо получаете стресс, либо добиваетесь явных успехов.

10 ХР, когда вы причиняете союзнику или невинному человеку любой вид стресса d12, пытаетесь затянуть его в свою секту, либо получаете травму в попытке очистить свои нейродины (например, пропуская “божественный ток” через тело или разоружаясь перед сражением с рейдерами в целях испытания воли).

Приобретения хабологов

- **[5/10/15 XP] Колесо жизни:** Кто знает – может быть, лидеры секты не так уж и ошибаются, когда говорят, что очищение нейродинов благотворно влияет на организм? За 5 XP вы можете полностью сбросить любой вид стресса и снять до пяти жетонов, полученных от радиации. За 10 XP вы можете снять все виды стресса и ослабить одну из травм на -1.

За 15 XP вы можете описать “божественное вмешательство”, резко изменяющее ситуацию в вашу пользу: собравшуюся против вас армию рейдеров раздирают в клочья голодные Когти смерти, направленная на вас ядерная боеголовка взрывается в пусковой установке антагониста, а жители города приходят к выводу, что из вас получился бы безупречный мэр.

- **[5/10/15 XP] На помощь, братья!** Посоветовавшись с другими хабологами и вложив 5 XP, вы получаете два ресурса d8 и один СЭФ, который работает до конца следующей Сцены. За 10 XP вы можете получить ресурс d10 и один СЭФ, основанный на религии и остающийся с вами до конца Акта. Пожертвовав сразу 15 XP, вы можете заручиться поддержкой двух групп хабологов 3d6 или одной 3d10.

Дети Атома

Прежний мир безнадежно утерян – и это к лучшему. Там, где глупцы и невежды видят войну, Дети Атома видят проявление воли их божества. Атом есть мощь, свет и единственное добро в этом тёмном мире. Атом устроил ядерный апокалипсис, потому что слепые жители старого мира оказались неспособны постичь его мудрость.

Дети Атома поклоняются радиации и позволяют ей изменять их тела в надежде дожить до благословенного дня Великого Деления. Пустошь – вовсе не ад и не результат политического конфликта. Пустошь – стартовая ступень в бесконечной лестнице человеческого совершенствования.

Вехи Атома

Даруй мне силу

1 ХР, когда вы впервые за Сцену рассказываете, как будет выглядеть мир после Великого Деления и какими благами Атом наделит своих верных служителей.

3 ХР, когда вы добровольно подвергаетесь радиационному облучению, получая хотя бы один жетон, или когда вы проявляете осмотрительность и прикладываете усилия к тому, чтобы обезопасить себя от радиации “на этот раз”.

10 ХР, когда вы получаете травму, мутацию или другой негативный эффект, серьёзно влияющий на состояние вашего здоровья, из-за добровольного игнорирования противорадиационных мер, либо признаёте пагубность радиации и навсегда покидаете Детей Атома.

Прикуси язык!

1 ХР, когда вы вступаете в спор из-за своих убеждений.

3 ХР, когда вы причиняете стресс союзнику или травму – второстепенному персонажу, наказывая его за непонимание мудрости Атома, или получаете ментальный стресс не ниже d8, поскольку противнику удаётся заставить вас сомневаться в своих убеждениях.

10 ХР, когда вы становитесь видной фигурой среди Детей Атома или возглавляете миссию по освобождению всей округи от своих лживых братьев.

Приобретения Атома

• **[5/10/15 ХР] Благотворная радиация:** Если вы жертвуете 5 ХР, вы всегда получаете на один жетон радиации меньше, а пребывание в радиоактивной области ослабляет эмоциональный или ментальный стресс на -1 уровень за Сцену. Если вы тратите 10 ХР, вы получаете *Защиту от радиации* d8 или повышаете её до d10, если уже обладали подобной характеристикой. За 15 ХР вы не только повышаете *Защиту от радиации* ещё на +1

уровень, но и способны устранить -1 уровень физического (а не ментального или эмоционального) стресса один раз за Сцену, если в округе присутствует радиация.

- **[5/10/15 XP] Почувствуй гнев Атома!** За 5 XP вы приобретаете новый СЭФ *Облучение*, связанный с использованием специфического оружия Детей Атома вроде “радиевых карабинов” и “грязных гранат”. В сущности, это может быть любое оружие, переделанное вами в особых целях: например, вместо того чтобы приобрести “радиевый карабин” на рынке, вы можете просто заявить, что реконструируете простой пистолет, добавляя в него генератор радиации.

СЭФ *Облучение* понижает любую характеристику противника на -1 уровень при первом выстреле и может понижать её с каждой последующей атакой ценой 1 СО. За 10 XP вы повышаете любую атаковую характеристику подобного оружия на +1 уровень. За 15 XP вы наделяете его способностью не понижать, а полностью отключать вражеские характеристики.

Мафия

В мире **Fallout** не существует единой “мафии” – вместо этого крупные города поделены между несколькими мафиозными семьями наподобие Райтов, Бишопов, Сальваторе или Ван Граффов. Как правило, семьи грызутся за территории или сферы влияния, от игорного бизнеса и наркоторговли до местной политики и оружейных поставок. Изредка они заключают друг с другом союзы, которые, впрочем, редко продерживаются дольше нескольких лет.

Одни мафиози мало чем отличаются от обычных рейдеров, хотя они лучше питаются, одеваются и говорят. Другие уходят в серьёзный бизнес и не предпринимают преступных действий, если это способно повредить их репутации. В сущности, определённым районом города может управлять семья деятельных и решительных индивидов, которые проявляют искреннюю заботу о ближайших соседях и попросту не поймут, если их назовут “мафией”.

Вехи Мафии

Пуля многое меняет в голове

1 XP, когда вы причиняете стресс невинному человеку или отказываетесь применять силу к противнику, вместо этого полагаясь на уговоры.

3 XP, когда вам удаётся решить ситуацию простой болтовнёй или когда ваши злые действия добавляют в запас рока не меньше четырёх дайсов.

10 XP, когда вы решаете окончательно завязать с криминалом, вспомнив, каким вы были раньше, или когда вы убиваете множество человек, даже имея возможность поступить иначе.

Сицилийская пицца

1 XP, когда вы рассказываете что-то новое о корнях своей мафиозной семьи.

3 XP, когда вы создаёте для союзника преимущество, связанное с вашими корнями (“Прежде чем мы начнём, попробуй этого довоенного вина”), или когда вы получаете стресс от другого члена семьи.

10 XP, когда ваш горячий характер приводит к проблемам для всей команды, и хотя бы один из вас получает травму, или когда вы жертвуете чем-то действительно важным ради союзника (“Они приказали тебя застрелить. Давай вместе заставим их пожалеть об этом”).

Приобретения Мафии

- **[5/10/15 XP] Предложение, от которого нельзя отказаться:** За 5 XP вы можете победить любого противника в споре, попросту задавив его авторитетом своей семьи. Если этот спор касался определённых ресурсов или преимуществ (оружия, информации, нелегальных препаратов), вы получаете этот ресурс или преимущество. Если спор касался

денежных отношений, сократите свой долг на -25 КОБ или вытрясите из противника согласие передать вам предметы на эту же сумму. Наконец, если вы “просто спорили”, попросите Создателя о небольшом бонусе на его усмотрение.

За 10 ХР вы получаете СЭФ *Взгляд убийцы*, позволяющий удваивать Специализацию на Запугивании ценой вложения 1 СО.

Наконец, за 15 ХР вы можете продиктовать финал крупного противостояния на глобальном уровне (“Мои товарищи из Омерты занимают все районы от Вестсайда до Стрипа”) или определить событие, которое случится с семьёй в пределах недели (“Через пять дней нашего консильери грохнут прямо за игровым столом, и я стану новым советником босса”). Если Создатель признаётся, что ваш запрос путает ему карты, сойдитесь на промежуточном варианте (“Консильери выживает, но ему понадобится ещё месяц, чтобы вернуться в семью. За это время я становлюсь неофициальным советником босса. Я попытаюсь втереться к нему в доверие раньше, чем консильери оправится от ранений”).

• **[5/10/15 ХР] Бешеные псы:** За 5 ХР вызовите подмогу, которая отвлечёт противника на себя. Если антагонист не видит причин охотиться лично на вас, опишите, как он сражается с вашими помощниками – но фактически он выбывает из Сцены. Если антагонист твёрдо убеждён, что его целью должны стать именно вы, продолжите схватку, но в каждом раунде повышайте его физический стресс на +1 уровень. Наконец, если антагонист способен легко заживлять ранения, повышайте не стресс, а помеху *Есть на кого отвлечься*.

За 10 ХР вы запрашиваете поддержку боевого отряда мафии 3d8, а по окончании боя они подкидывают вам оружие и снаряжение на 25-40 КОБ, чтобы облегчить дальнейший путь.

За 15 ХР повысьте Кооперацию мафии до 4d8, а стоимость снаряжения – до 60-70 КОБ.

Гробокопатели

В мире **Fallout** не существует организации Гробокопателей – это название служит лишь собирательным термином для любых крупных содружеств гулей, мутантов и прочих изгоев, которые вынуждены бороться за жизнь в катакомбах, на свалках и на окраинах ядерных полигонов лишь потому, что “гладкокожие” не хотят видеть их рядом с собой.

Отношения между Гробокопателями могут не отличаться мягкостью и теплотой. В такую “организацию” люди вступают от безысходности. У Гробокопателей есть вода. У них есть укрытия. Наконец, это могут быть единственные обладатели разума на пятьдесят километров в любую сторону.

Вехи Гробокопателей

Горькая участь мутанта

1 XP, когда вы становитесь жертвой давления или травли из-за своей мутации.

3 XP, когда вы совершаете нечто такое, что находит отклик у окружающих даже несмотря на вашу мутацию, или отказываетесь помогать кому-либо из-за прежних обид.

10 XP, когда вы рискуете собой ради другого или оставляете персонажа в беде потому, что помните его насмешки.

Блюдо, которое подают холодным

1 XP, когда вы говорите о страшном желании отомстить отвергнувшему вас человеку.

3 XP, когда вы совершаете агрессивное действие, неуместное в сложившихся обстоятельствах, или упускаете возможность отомстить здесь и сейчас, признавая, что месть – это блюдо, которое лучше подавать холодным.

10 XP, когда вы находите в себе силы простить обидчика и навсегда меняете одно из Отличий (в целях прохождения Вехи – бесплатно) или когда из-за вашей мести в запас рока поступает десятигранник (либо астрономическое количество шестигранников).

Приобретения Гробокопателей

• **[5/10/15 XP] Ты узнал это... сто лет назад?** Среди гулей немало хороших учителей, и даже если вы принадлежите к другой апокалиптической расе, за 5 XP вы можете уговорить гуля повысить одну из ваших характеристик до d10 вне зависимости от её прежнего уровня. За 10 XP вы можете устранить Предел, если только он не был единственным в вашем комплекте, или обговорить с Создателем возможность его смягчения. За 15 XP вы повышаете одну способность d10 до d12 и дополняете её СЭФ умеренной эффективности.

• **[5/10/15 XP] Я привык к такой жизни:** За 5 XP вы избавляетесь ото всех помех, вызванных страданиями или враждебной средой обитания, и снимаете с себя до пяти жетонов радиации.

Если вы вкладываете 10 XP, в ваш комплект поступает СЭФ *Я выдерживал и не такое*, понижающий любые помехи на -1, если только это не противоречит здравому смыслу, и повышающий любую способность, отвечающую за выдержку и упорство, с d6 до d8.

За 15 XP СЭФ *Я выдерживал и не такое* позволяет избавляться от большинства помех прямо на месте, вкладывая по 1 СО – опять же, если это не противоречит здравому смыслу.

Оружейники

Там, где люди голодают, торговцы едой берут втридорога. Там, где люди страдают от радиации, доктора задирают цену до небес. А там, где ни на один день не стихает эхо от выстрелов, а горький воздух насквозь пропитывает запах пороха, появляются Оружейники.

Будучи, вероятно, крупнейшей торговой компанией, специализирующейся на торговле оружием, эта организация предлагает неоспоримо богатый арсенал вооружения, сконструированного по довоенным образцам. Найти в лавке Оружейников “Толстяка” трудно – хотя и возможно. Но приобрести безотказную лазерную винтовку, охотничий карабин или револьвер с сотней патронов можно всегда.

Вехи Оружейников

Завелись тараканы? Остановите свой выбор на...

1 XP, когда вы убеждаете человека приобрести оружие, каждый раз находя новые аргументы.

3 XP, когда вы заключаете сделку по меньшей мере на 20 КОБ (в зависимости от местных расценок – больше или немного меньше) или когда у вас пытаются умыкнуть товар.

10 XP, когда вы убиваете смертоносного противника из необычного вида оружия, что повышает спрос на ваши товары, или когда вы заключаете сделку более чем на 50 КОБ.

Нет человека – нет проблемы

1 XP, когда вы говорите союзнику, что сомневаетесь, стоит ли продавать оружие определённому человеку.

3 XP, когда вы продаёте оружие явно недобросовестному человеку и в скором времени узнаете о совершённом им злодеянии или когда вы отказываетесь от соблазнительной сделки, поскольку считаете, что определённым людям нельзя давать в руки оружие.

10 XP, когда вы продаёте опаснейший экземпляр оружия, а затем его используют против вас, или когда вы завязываете с прибыльным делом, потому что не хотите повторять ошибок, которые некогда привели к Великой войне.

Приобретения Оружейников

- **[5/10/15 XP] Лучшее дело в Пустоши:** Всё просто. Вы вкладываете 5, 10 или 15 XP и получаете приблизительно 50, 100 или 150 КОБ на месте. Создатель вправе повысить или понизить объём полученной суммы, аргументировав это особенностями экономики.

- **[5/10/15 XP] Как здорово, что я захватил вот это:** За 5 XP вы модифицируете оружие так, что оно добавляет к проверкам атаки d8 или повышает уже имеющуюся характеристику d8 до d10. За 10 XP вы избавляетесь от, казалось бы, неотъемлемого недостатка оружия (“Я добавил в свой дробовик генератор импульсного ускорителя, и он поражает цели даже за

сто шагов”). За 15 ХР вы конструируете или получаете в руки оружие, которое обычно требует длительных поисков (“Эту громадину я называю “Толстяк””).

Красный Караван

Торговцы из Красного Каравана занимаются, вероятно, самым полезным делом в Пустоши: обеспечивают людей товарами, необходимыми для выживания. Стимуляторы, снаряжение для экспедиций в радиоактивные зоны, хорошая пища, очищенная вода – всё это можно найти в закромах Красного Каравана.

Хотя они и не могут соревноваться в обилии смертоносных средств с Оружейниками, а в их сумках нечасто можно найти уникальные технологии вроде “Стелс-боя”, торговцы из Красного Каравана делают всё, чтобы никто не ушёл от них разочарованным.

Вехи Красного Каравана

Тысяча дней пути

1 ХР, когда вы обсуждаете опасности, связанные с очередной экспедицией.

3 ХР, когда в дороге на вас нападают рейдеры или хищные звери либо когда вы отказываетесь от соблазнительного предложения, потому что для этого нужно рискнуть головой.

10 ХР, когда вы получаете травму, расплачиваясь за собственное богатство (например, когда ваш караван штурмует целая толпа жадных грабителей), или когда вы завязываете с прибыльным бизнесом, потому что вашей голове лучше оставаться на плечах.

Деньги открывают любые двери

1 ХР, когда вы создаёте помеху или преимущество, основанное на деньгах.

3 ХР, когда вы достаёте посредством торговли что-нибудь нужное для команды или продаёте важное для группы имущество вопреки желаниям остальных.

10 ХР, когда ваши торговые махинации приводят к страданиям невинных людей или других героев либо когда вы жертвуете крупной суммой для безвозмездной помощи окружающим.

Приобретения Красного Каравана

- **[5/10/15 ХР] Вооружённое сопровождение:** В пределах Сцены или до самого конца Акта вас сопровождает отряд охранников. Если контракт заканчивается по истечении Сцены, охранники обладают характеристиками 3d10 или 4d8 по вашему выбору (за 5 ХР) либо 4d10 (за 10 ХР). Если вы хотите, чтобы они шли с вами до конца Акта, вложите ещё 5 ХР: заодно это добавит отряду СЭФ *Охота за головами*, позволяющий ослаблять самый крупный дайс на руке на -1, чтобы добавить к броску d6 и повысить причиняемый стресс на +1 уровень.

- **[5/10/15 ХР] Всё нужное под рукой:** Хотя товары Красного Каравана принадлежат не вам, вас от них отделяет буквально пара движений. Вложите 5, 10 или сразу 15 ХР и

наберите снаряжение суммарной стоимостью приблизительно в 50, 100 или 150 КОБ. В целях игрового баланса Создатель вправе понизить количество или качество таких предметов, поскольку вы получаете их на месте, а не разыскиваете у других торговцев в ходе игры.

Единство

Если в мире **Fallout** и существует действительно злая организация, обладающая, тем не менее, неоспоримо добрыми намерениями, то это Единство. Построенная знаменитым Ричардом Моро, известным в Пустоши как Создатель, эта организация преследует лишь одну цель: превратить всех жителей постапокалиптической Пустоши в супермутантов, которые выдержат испытания радиоактивного ада и смогут построить новый блистательный мир.

Вехи Единства

Это для вашего блага

1 XP, когда вы говорите о моральных проблемах вашей миссии.

3 XP, когда вы обрекаете невинного человека на превращение в супермутанта или отпускаете его с миром и добровольно принимаете ментальный стресс в размере самого крупного дайса в запасе рока.

10 XP, когда вы получаете травму в борьбе с людьми, не понимающими, что вы терзаете их “ради их же блага”, или когда вы уступаете угрызениям совести и покидаете организацию.

Армия Создателя

1 XP, когда вы отдаёте приказ союзнику, состоящему в Единстве.

3 XP, когда окружающие признают, что они достигли поставленных целей благодаря вашему руководству, или когда вы допускаете явный тактический промах.

10 XP, когда вас назначают одним из главнокомандующих Единства или когда вы используете иерархическое сближение с Создателем, чтобы начать плести против него заговор.

Приобретения Единства

- **[5/10/15 XP] Суперкоманда:** За 5 очков вы получаете небольшую сюжетную помощь от других представителей организации или два ценных ресурса d10. За 10 очков вы заручаетесь поддержкой двух супермутантов 2d12, которые остаются с вами до конца Сцены. За 15 очков они остаются с вами до конца Акта. Если они гибнут, замените их отрядом 3d10: на смену опытным бойцам приходят сразу трое менее закалённых.

- **[5/10/15 XP] Нескончаемая мутация:** За 5 XP вы можете приписать себе новый СЭФ, связанный с последствиями мутации, или повысить одну тематическую характеристику на +1 уровень (но не выше d10).

За 10 XP вы можете либо повысить характеристику до d12, либо описать неожиданный рост мутации, заявив, что она наделяет вас новой уникальной способностью (в виде СЭФ

или дополнительной характеристики d6, открывающей вам совершенно новые возможности).

За 15 ХР вы полностью переписываете свой комплект способностей, добавляя туда ещё одну характеристику d8 или повышая существующую до d10. Если вам это не нужно, повысьте одну способность d10 до d12.

Минитмены

Своя полицейская организация существует и на руинах Бостонского Содружества. Минитмены, первоначально собранные исключительно из добровольцев, быстро разрослись до масштабов реальной военной силы, обладающей укрепленными точками, штабами, необычным вооружением и хранилищами боеприпасов – не говоря о поддержке большинства простых граждан Содружества.

Минитменов легко узнать по архаичной форме, которая считалась устаревшей ещё до войны. Типичной работой для минитмена считается оборона поселения, оказавшегося на пути орды рейдеров, помощь невинному человеку, которому угрожают преступники, избавление плодородной земли от мутировавших животных и поиск новых мест для основания города – или размещения укрепленного форта.

Вехи Минитменов

Спокойно, я здесь

1 XP, когда вы вникаете в суть чужой проблемы.

3 XP, когда вы приходите на помощь человеку, оказавшемуся в беде, или оставляете его в опасности, потому что вы всё равно не смогли бы помочь.

10 XP, когда вы становитесь лидером крупного отделения минитменов или покидаете организацию после того, как получаете травму, расхлёбывая кашу, заваренную не вами.

Сначала спрашивай, потом стреляй

1 XP, когда вы пытаетесь наладить мосты с очевидно агрессивным человеком.

3 XP, когда вы упускаете возможность решить проблему одним быстрым выстрелом и потом расплачиваетесь за это или когда вы подавляете конфликт силой, даже имея возможность поступить иначе.

10 XP, когда вы заключаете сделку с преступниками (“Половина добычи моя”) или одолеваете противника, которого местные считали непобедимым.

Приобретения Минитменов

• **[5/10/15 XP] Эта армия пришла ради меня, ублюдок:** За 5 XP вы приобретаете ценный ресурс d12, отражающий вашу репутацию среди Минитменов. За 10 XP вы либо приобретаете снаряжение стоимостью до 100 КОБ, либо вызываете группу поддержки 4d8. За 15 XP вы гарантируете, что группа поддержки останется с вами до конца Акта.

• **[5/10/15 XP] Лучшее чувство на свете:** За 5 XP вы избавляетесь ото всех видов стресса, видя, как вас поддерживают местные жители. За 10 XP вы приобретаете уникальный ресурс d8, который остаётся с вами до конца Акта (как если бы он стал временной характеристикой). За 15 XP вы делаете этот ресурс полноценной характеристикой или

повышаете одну собственную способность d8 до d10, объясняя, как этому способствовала благодарность граждан.

Институт

Технологический Институт Содружества – с некоторых пор известный просто как Институт – представляет собой, вероятно, самую технологически развитую организацию во всей Пустоши. Если Анклав владеет военной техникой и мощнейшими экземплярами Силовой брони, Братство Стали хранит при себе оружие массового поражения, а диаспора Ши задумывается о космических путешествиях, Институт конструирует синтов, неотличимых от обычных людей, составляет реалистичные планы по возрождению Пустоши, а свой штаб скрывает в поистине недоступном месте, попасть в которое можно только при помощи телепорта.

Из-за предельно замкнутого образа жизни, не предполагающего регулярный контакт с другими людьми, в обитателях Пустоши представители Института видят своего рода “туземцев”, которыми можно жертвовать ради общего блага всего человечества. Отношения между Институтом и большинством окружающих напоминают отношения между простыми людьми и гулями. Многие представители Института считают других людей вырожденцами, связь с которыми может быть опасной, заразной и в лучшем случае бесполезной. В сущности, в Институте хватает людей, которые вообще никогда не встречали обычного жителя Пустоши.

Вехи Института

Ты вообще понимаешь, что я говорю?

1 ХР, когда вы относитесь к собеседнику как к ребёнку или говорящему псу, изначально предполагая в нём примитивные интересы, отсутствие всякой культуры и ужасающее невежество.

3 ХР, когда вы причиняете союзнику ментальный стресс, пытаясь направить его мысли на осмысление блага всего человечества, или когда проявляете искренний интерес к культуре и жизни Пустоши.

10 ХР, когда вы жертвуете союзником ради “высшего блага” или когда признаёте, что Институт слишком долго не выходит на связь с окружающим миром, и начинаете радикально менять его изнутри.

Наука превыше всего

1 ХР, когда вы рассказываете остальным об очередном научном проекте.

3 ХР, когда вы делаете себя или другого героя подопытным в опасном исследовательском эксперименте.

10 ХР, когда вы жертвуете своим проектом ради помощи окружающим или отказываетесь прийти на помощь в критической ситуации, потому что это не совпадает с целями вашего исследования.

Приобретения Института

- **[5/10/15 XP] Передовые технологии:** За 5 XP вы получаете доступ к уникальной технологии Института вроде телепортации или искусственно созданных органов. Если подобная технология требуется вам однократно, вы получаете её на сюжетно-описательном уровне (“Ладно, куда, говорите, вас надо телепортировать?”) Если вы хотите использовать её в игре сами, вам дают только одну батарейку, и вы получаете новую характеристику d10 или ценный СЭФ до конца первой же Фазы действий.

За 10 XP вы можете запросить более явную сюжетную помощь (“Вот координаты: пошлите туда отряд синтов”) либо приобрести СЭФ или способность d10 до конца Акта.

За 15 XP вы можете запросить глобальную сюжетную помощь (“Нам нужно, чтобы вы подменили всех жителей города синтами”) или вписать дарованный СЭФ или характеристику d10 в свой комплект.

- **[5/10/15 XP] Я твой отец:** За 5 очков опыта вы создаёте примитивную форму жизни наподобие искусственной обезьяны, бездушного синта первого поколения или стаи радиоуправляемых мантисов. Хотя вы можете контролировать их всю игру, отношения между ними и вами (или успешность заданных вами программ) будут определяться проверками против запаса рока и другими непредсказуемыми факторами.

За 10 очков вы создаёте синта второго поколения, который будет стараться следовать вашим приказам, или синта третьего поколения, наделённого собственной волей (хотя он может намеренно притворяться послушным).

За 15 XP вы можете либо запрограммировать синта третьего поколения на беспрекословное подчинение, либо – если хотите – заменить персонажа на созданного вами синта, повысить любую из его характеристик на +1 уровень и до конца игры выступать в его роли. Помимо прочего, это избавляет вас от помех, полученных травм, радиации и других негативных эффектов.

Подземка

Отношение Института к синтам небеспричинно напоминает о рабовладельческом строе. В то время как большинство обитателей Пустоши просто не знает о существовании синтов или рассматривает их как бездушных врагов, порой встречаются люди, считающие синтов жертвами, не заслужившими такой участи – хотя бы потому, что у них не было возможности прожить “правильную” или “недостойную” жизнь.

Подземка налаживает контакты как с беглыми, так и с ещё не освобождёнными синтами, предлагая услуги по их переправке в безопасные города и уединённые уголки Пустоши. Некоторым “клиентам” Подземка – с их собственного согласия – стирает воспоминания, загружая вместо них ложную человеческую личность. В Пустоши живёт далеко не один синт, которого считают нормальным человеком не только соседи, но и он сам.

Подземка враждебна как Институту, так и любым другим организациям, не считающимся со свободой личности. Если в постъядерном мире и есть поистине самоотверженная организация, рискующая собой ради блага других даже чаще Последователей Апокалипсиса (обладающих социальной поддержкой и массой ресурсов), то это Подземка.

По усмотрению Создателя, Подземка может заняться и транспортировкой обычных рабов или более экзотических беженцев наподобие девиантов.

Вехи Подземки

Вопрос совести

1 ХР, когда вы предлагаете безвозмездную помощь тому, кого угнетают более сильные индивиды.

3 ХР, когда вы рискуете получением стресса ради другого или когда получаете такой стресс от неблагодарного беженца.

10 ХР, когда вы рискуете головой ради синта или находите покупателя и продаёте беженца в его руки.

Секретные операции

1 ХР, когда вы договариваетесь с кем-либо вне группы о действиях, не совпадающих с планами других героев, и либо выполняете задуманное, либо передумываете в последний момент.

3 ХР, когда вы рискуете интересами группы ради личных целей или создаёте союзнику ресурс d8 посредством опасных контрактов.

10 ХР, когда вы подставляете под удар товарища, чтобы уцелеть самому, или рискуете жизнью, защищая своих друзей.

Приобретения Подземки

• **[5/10/15 XP] Как свои пять пальцев:** За 5 XP вы можете напрямую спросить Создателя обо всех плюсах, минусах и тайниках, присутствующих в определённом месте. Если вы пользуетесь системой Случайных встреч, посмотрите три карточки и остановите свой выбор на одной. Именно она будет ждать вас в выбранном направлении.

За 10 XP вы обзаводитесь необычным ресурсом d10, который не исчезает по прохождении Фазы действий и остаётся с вами до конца Акта, отражая вашу осведомлённость о географии, инфраструктуре и потайных ходах. Если вы пользуетесь системой Случайных встреч, напрямую определите, какая из всех возможных встреч ожидает вас в выбранном направлении. В случае необходимости просто возьмите в руки колоду Случайных встреч и потратьте несколько минут на изучение существующих вариантов.

За 15 XP вы диктуете, что произойдёт, если вы пойдёте в определённую сторону (“Мы найдём заброшенный бункер Анклава, в котором хранится слегка устаревшая Силовая броня”). Создатель может внести одну важную правку (“Бункер действительно в той стороне, но его населили супермутанты”).

• **[5/10/15 XP] Шестая страница плана, параграф V:** За 5 XP вы приобретаете ценный ресурс d12, отражающий точность вашего плана. Вы получаете этот бонус, даже если ничего не планировали заранее, заявляя, что сделали всё в предыдущих Сценах “за кадром”.

За 10 XP вы создаёте Сценическую помеху d10, от которой страдают только ваши противники (“Мы ослепляем их прожекторами и активируем голодиск со звуком наших шагов, удаляющихся в противоположную сторону”). Опять же, вы можете сделать это фактически в любой Сцене, объяснив, что всё просчитали заранее.

За 15 XP вы можете внести поправку в неожиданное событие, заявив, что вы просчитали и это. Вас не подстрелили – пуля попала в спрятанный под одеждой жилет, и вы упали, чтобы одурачить противника. Стресс снимается целиком. Антагонист не загнал вас в пещеру, из которой нет выхода – вы всегда помнили о потайном люке в конце пещеры, поскольку водили через неё синтов. Вы спасаетесь бегством.

Акадия

Если Институт конструирует синтов, а Подземка спасает их, то Акадия сама состоит из синтов. Эта организация собрана из рукотворных форм жизни всех поколений, от полумразумных роботов, которых трудно спутать с людьми даже на расстоянии, до безупречных синтов нового поколения, которые до вчерашнего дня понятия не имели, что они синты.

Акадия служит прибежищем для угнетённых: единственным местом в Пустоши, в котором синты могут жить одной дружной семьёй. В сущности, иногда в Акадию принимают и других беженцев (некоторые синты владеют непревзойдёнными навыками медицины и могут спасти больного человека), однако, по большей части, Акадия – это полуутопическое царство синтов.

Конечно, в Акадии есть и свои проблемы. Прежде всего, её обитатели живут в постоянном страхе, что координаты их убежища станут известны агентам Института. Во-вторых, они часто вынуждены рисковать головой в попытке спасти из рук Института ещё одного синта – а затем ещё и ещё.

Кроме того, некоторые жители Акадии чувствуют себя бесполезными. Они сбежали от всего мира – и хотя это означает, что они оставили большинство угроз за спиной, некоторые чувствуют себя так, словно они сбежали от самой жизни.

И наконец, люди, знающие о существовании этого места, могут не испытывать большой радости от соседства с синтами, даже если они никак не связаны с Институтom.

Вехи Акадии

Бегство от прошлого

1 XP, когда вы говорите о том, что натворили на службе у бесчеловечных исследователей Института.

3 XP, когда вы попадаете в неприятности, потому что решили отомстить Институту, или рискуете собой, пытаясь искупить грехи, совершённые по приказу из Института.

10 XP, когда вы удовлетворяете свою жажду мести, добравшись до Института и учинив там массовый геноцид, или когда вы спасаете жизнь другому синту (или человеку) и обнаруживаете, что теперь можете жить в мире с самим собой.

Наш маленький секрет

1 XP, когда вы участвуете в конфликте с соседним человеческим поселением.

3 XP, когда вы проходите операцию по изменению внешности (в целях Вехи – бесплатно) и подменяете одного из жителей поселения *или* заключаете сделку с людьми, обещая заманить других синтов в ловушку.

10 XP, когда вы заманиваете в ловушку или людей, которые считают вас свояком, или синтов, которые даже не подозревают, что вы могли их предать.

Приобретения синтов

- **[5/10/15 XP] Рад нашему знакомству:** За 5 XP вы можете изменить внешность на облик реального человека, фактически став его двойником. За 10 XP вы приобретаете одну из Специализаций d8, которыми владела жертва. За 15 XP вы повышаете три любые характеристики, связанные с образом вашей жертвы, на +1 уровень до конца Акта *или* две способности навсегда. Только одну из этих способностей можно повысить до уровня d12. Если вам нечего повышать, добавьте новую характеристику d8.

- **[5/10/15 XP] Технологии будущего:** За 5 XP вы снимаете с себя все три вида стресса. За 10 XP вы понижаете травму на -1 уровень или снимаете все виды стресса не только с себя, но и со всей команды. За 15 XP вы устанавливаете экспериментальный имплант, который добавляет всего лишь способность d6 в ваш комплект, но позволяет делать то, что было недоступно ранее (телепортироваться на короткие расстояния, изменять лицо в Переходных сценах, подключаться к внутренней сети Института и тому подобное).



Знаковое оружие и расходные материалы

Под бронёй обычное мясо, а значит, и на него найдётся мясорубка.

Паладин Кодьяк

В обычных условиях **Cortex Plus** не предполагает детальную проработку инвентаря и экипировки протагонистов. Если определённый предмет служит частью яркого образа, персонаж получает его в виде СЭФ или полноценной характеристики. Если нет, герой может обзавестись им в качестве преимущества или ресурса – и отложить его в сторону после того, как определённый предмет перестанет иметь для него сюжетную или эстетическую ценность.

Тем не менее, мир **Fallout** необычайно богат на знаковые предметы, легендарные виды оружия, специальную технику и расходные материалы, которые стали символами игровой серии. Невозможно описать те эмоции, которые игрок испытывает, понимая, что его персонаж умирает от радиации в десяти днях пути от ближайшей дозы Антирадина. Трудно преувеличить радость от обнаружения Силовой брони, хранящейся на военной базе Анклава.

Использование многих знаковых элементов инвентаря в качестве “преимуществ” или “ресурсов” было бы нарушением духа игровой серии. Выходец из Убежища не спасался от радиации, создавая на месте “ресурс”. Он прорывался сквозь сонмы радскорпионов и легионы работорговцев в надежде успеть до ближайшей клиники.

Когда персонаж находит ценный предмет в ходе тщательных поисков, получает его в награду за помощь влиятельному человеку, выменивает за КОБ или обретает благодаря баснословной удаче, наделяет его уникальным бонусом. До тех пор, пока персонаж носит этот предмет с собой, он сохраняет доступ и к самому бонусу.

Что касается перегрузки, то исходите из собственных предпочтений и соображений здравого смысла. Захватить в поход пять стимуляторов и винтовку вполне возможно. Нести с собой пулемёт, базуку, снайперскую винтовку и тридцать Антирадинов – едва ли.

Это важно

Ниже описаны именно *уникальные бонусы*, созданные для вознаграждения персонажей за долгий путь, выполнение трудных задач или трату заветных крышек. Не следует загромождать игру, наделяя подобными бонусами *каждого* обладателя этих предметов.

Например, большинство револьверов в игре могут не обладать никакими особыми преимуществами – но тот, который героям дарит благодарный союзник, наделяет их дополнительным бонусом. Дробовик в руках фермера не наносит дополнительного урона:

но дробовик, полученный игроком как Приобретение, причиняет повышенный стресс при стрельбе в упор.

Как обычно, ориентируйтесь на интересы своей компании. Если вашим игрокам нравится тактическая составляющая, вы можете вводить эти бонусы в игру чаще. Если нет, относитесь к подобным предметам как к “артефактам”: два-три из них герои могут купить на рынке, ещё один получить за преодоление трудностей, а ещё несколько – найти в самых опасных уголках Пустоши.

Тематические Вехи

Мой личный молниёмёт

1 XP, когда вы составляете чертёж нового устройства или впервые за Сцену рассказываете, как оно будет работать.

3 XP, когда вы рискуете получением стресса или жертвуете десятками крышек, чтобы достать необходимые материалы.

10 XP, когда вы создаёте первый на свете плазменный меч, гранату с галлюциногенными веществами, устройство для управления крысами и тому подобное *или* сжигаете все чертежи и уничтожаете материалы стоимостью не меньше 50 КОБ, опасаясь, что ваше открытие обречёт Пустошь на вымирание.

Дай мне дозу, док!

1 XP, когда вы получаете *Зависимость* или когда вы принимаете очередную дозу наркотика без какой-либо необходимости.

3 XP, когда вы совершаете рискованные действия либо для того, чтобы разжиться ещё одной дозой, либо потому, что вы приняли Винт (или Психо, или Турбо), и вам уже всё равно.

10 XP, когда вы получаете травму в борьбе за дозу или под её воздействием либо вкладываете сразу 5 СО и совершаете яркое, показательное действие по избавлению от зависимости, демонстрируя первый шаг к чистой жизни.

Моё! Моё!

1 XP, когда вы торгуетесь за оружие, технику или другой ценный предмет впервые за Сцену.

3 XP, когда вы влезаете в неприятности лишь потому, что пытаетесь достать нужный предмет (например, нападаете на отряд превосходно вооружённых рейдеров или забираетесь в дом торговца, чтобы украсть предмет, на который вам не хватает крышек).

10 XP, когда вы достаёте уникальный предмет наподобие Силовой брони или отдаёте несколько ценных предметов жителям Пустоши, потому что им это пригодится.

Тематические Приобретения

- **[5/10/15 XP] Кустарное производство:** За 5 XP вы можете провести Переходную сцену за созданием одного предмета по своему выбору. Если это не нарушает законов реального мира (дробовик нельзя собрать из камней в пещере), выберите любой предмет стоимостью до 30 КОБ. Вы можете пользоваться им две Сцены – потом он ломается. Если вы хотите сделать такой предмет постоянным, вложите ещё 5 XP. Наконец, если вы хотите создать предмет стоимостью до 100 КОБ, вложите суммарно 15 XP – работать он будет на протяжении всей игры.

Вы не можете создавать “постоянные предметы”, по умолчанию предназначенные для однократного использования: например, стимуляторы, Антирадины и дозы Винта. Вместо этого вы создаёте лишь несколько доз подобного препарата: суммарной стоимостью на 25, 50 или 80 КОБ в зависимости от вложенного объёма опыта.

- **[5/10/15 XP] Ещё минутку...** Проведите хотя бы одну Переходную сцену за модификацией одного предмета. Вложите 5 очков опыта, чтобы повысить характеристику d6 или d8, которой вас наделяет предмет, ещё на +1 уровень (если предмет не обладает определённой характеристикой, но добавляет к броску d6 или d8, вы можете повысить этот бонус). За 10 XP добавьте предмету новую характеристику d6 (например, дополните Броню d10 *Защитой от радиации d8*) или повысьте уже существующую характеристику d8 до d10. За 15 XP смягчите любой недостаток предмета, обговорив детали с Создателем, и либо повысьте d10 до d12, либо выберите новый СЭФ.

- **[5/10/15 XP] Как это здесь оказалось?** Вы натываетесь на источник ценных предметов: склад с боеприпасами, торговца в малообжитой области, труп рейдера с винтовкой в рабочем состоянии и так далее. Если вы находите бесхозный предмет или целое хранилище медикаментов, выберите один или несколько элементов экипировки суммарной стоимостью 30, 60 или 100 КОБ в зависимости от задействованных очков опыта. Если это торговец, рассчитывайте на небольшую (5 XP), огромную (10 XP) или сумасбродную (15 XP) скидку. Например, торговец может отчаянно нуждаться в деньгах, поддерживать вашу организацию или просто изрядно спятить как раз к вашему появлению.

Броня и костюмы

Силовая броня: Персонаж наделяет себя Защитой d12, повышает Силу на +1 уровень (не ниже d6), приобретает Сопротивляемость радиации d8 и может вложить 1 СО, чтобы проигнорировать стресс, полученный от большинства видов оружия. Если он подвергается крупномасштабному артобстрелу, оказывается в эпицентре ядерного взрыва или становится жертвой экспериментального вооружения, предназначенного для пробоя сверхмощной брони, вложение 1 СО позволяет лишь сократить полученный стресс на -1 уровень.

Если Силовая броня дополнена специальными устройствами наподобие реактивного ранца, она может предоставлять и другие характеристики (Полёт d6, Плавание d6, Встроенное оружие d8 и т.д.)

Создатель может вложить d6, чтобы понизить любую способность брони на -1 уровень до конца Сцены, отразив перебои в снабжении.

Вероятнее всего, купить Силовую броню или выменять её на другие товары нельзя. Если такой вопрос поднимается в вашей игре, назначьте астрономическую стоимость в **250-300 КОБ**.

Радиационный костюм: За 20 или сразу 25 КОБ персонажи могут разжиться радиационным костюмом, который наделяет их *Сопротивляемостью радиации* (или аналогичной способностью) d8 или d10. Если герой уже обладает похожей характеристикой, повысьте её на +1 или +2 уровня.

Абсолютное большинство подобных костюмов не предназначены для ведения боя и других действий, требующих чрезвычайной подвижности. Каждый костюм обладает своим изъяном: например, помехой d6 или Пределом *Неповоротливость*, который превращает в бреши как “единицы”, выпавшие при броске, так и “двойки”. Некоторые костюмы выходят из строя после одной-двух Сцен пребывания в зоне повышенной радиации.

 В режиме *Апокалиптический хоррор* стоимость костюмов может превышать 50 КОБ.

Боевая броня: В опасном и милитаризованном мире Пустоши существуют десятки, если не сотни видов брони. Однако перечисление и сравнение их характеристик слабо подходит правилам **Cortex Plus**. Поэтому для простоты считайте, что лёгкая броня стоит около 20 КОБ и наделяет протагониста Защитой (или Бронёй, или Порогом урона и т.д.) d6.

Броня посерьёзнее (вроде униформы бойцов НКР или панцирей в Легионе Цезаря) обладает Защитой d8 и стоит около 30 КОБ. Тяжёлая металлическая броня стоит 40-50 КОБ и предоставляет герою Защиту d10.

Элитные виды брони могут располагать дополнительными преимуществами. Например, позвольте её обладателю вложить 1 СО, чтобы удвоить Защиту, или бесплатно добавить третий дайс в результат при сопротивлении определённому виду урона, или попросту перекинуть все дайсы при неудачной проверке защиты ценой 1 СО. Любой из этих эффектов добавляет примерно 15 КОБ к стоимости брони.

За 20 дополнительных КОБ броня может позволять герою вложить 1 СО после броска, чтобы засчитать за исключительный успех каждые 3 очка превосходства вместо 5 (например, если герой победил в проверке с отрывом в +6 очков, итоговый дайс вырастет на +2 уровня).

Шлемы, противогазы и прочие дополнения: Опять же, вместо перечисления всех видов модификации брони сосредоточьтесь на интересных эффектах. Противогаз позволяет вложить 1 СО, чтобы проигнорировать любой негативный эффект наподобие *Удушения*

(если у вас не осталось СО, добавьте d8 к проверке защиты). Шлем понижает вражеские преимущества вроде *Прицеливания* или *Тренировки на стрельбище* на -1 уровень. В крайнем случае просто понизьте самый высокий дайс на руках противника на -1 уровень.

Каждый такой эффект стоит **от 10 до 20 КОБ**.

Специализированные костюмы: Другие костюмы могут быть предназначены для решения особых задач вроде маскировки, погружения в воду, охоты на опасных зверей или даже участия в торжественных мероприятиях. Каждый из подобных костюмов наделяет героя соответствующей характеристикой d6 (или повышает уже имеющуюся на +1 уровень) либо позволяет добавлять третий дайс к результату при выполнении тематических действий.

В зависимости от ценности такой экипировки в текущем сюжете, её стоимость может варьироваться **от 10 до 15 КОБ**.

Очки, головные уборы и обувь: За **5-6 КОБ** позвольте герою купить предмет, позволяющий вкладывать по 1 СО, чтобы понижать соответствующие помехи на -1 уровень. За **12 КОБ** персонаж может приобрести элитную обувь, очки или другой элемент одежды, позволяющий полностью игнорировать тематические помехи вложением 1 СО в момент их возникновения.

Стрелковое оружие и взрывчатка

 **“Толстяк”:** Этот поистине уникальный гранатомёт устанавливается на плечо и стреляет миниатюрными ядерными снарядами. Подсчитайте количество антагонистов в Сцене. Добавьте к броску по одному d12 за каждую жертву и выберите по одному итоговому дайсу. Добавьте третий дайс в результат. Жертвы, не обладающие значением для сюжета, гибнут автоматически. Остальные получают физический стресс по обычным правилам.

Сцена немедленно получает Отличие *Ядерный гриб*, а уровень радиации вырастает на +3 балла. Поскольку вы усугубляете безнадёжное положение в мире, едва перенёсшем ядерную войну, Создатель добавляет в запас рока десятигранник и повышает по одному дайсу за каждую жертву взрыва на +1 уровень.

Достать “Толстяка” за крышки или другие товары фактически невозможно. В крайнем случае считайте, что его стоимость выбивается за пределы **двух сотен КОБ**, а каждый минизаряд стоит ещё **по 50 КОБ**.

 Чёрноморная природа орудия, стреляющего ядерными минизарядами, слабо подходит мрачному миру *Апокалиптического хоррора*. Тем не менее, если такая пушка присутствует в вашей игре или если небольшой ядерный заряд подрывается рядом с протагонистами, в момент взрыва Создатель обязан активировать радиационный фон Сцены. Это вполне может ударить и по персонажу, который произвёл выстрел.

Огнемёт: Вложите 1 СО, чтобы выбрать второй итоговый дайс. Первый дайс причиняет жертве физический стресс, второй – создаёт для неё помеху *Воспламенение*. До тех пор, пока эта помеха остаётся в силе, физический стресс противника повышается на +1 уровень в начале каждого раунда. Если огнемёт используется для устрашения или отпугивания неприятеля, просто добавьте к броску d8.

Стоимость огнемёта, как правило, **превышает 50 КОБ**.

Криолатор: Будучи своего рода зеркальным отражением огнемёта, криолатор использует жидкий азот и особые энергетические системы для замораживания целей. Попав под струю охлаждающей жидкости, противник получает одновременно помеху *Заморозка* +1 уровня и физический стресс d4. Каждое новое использование криолатора на пострадавшем повышает его физический стресс на +1, а помеха либо вырастает на +1 (если итоговый дайс персонажа ниже текущей помехи), либо заменяется новым дайсом.

Как только помеха выйдет за пределы максимального уровня d12, противник застывает на месте безмолвной ледяной статуей.

С позволения Создателя вы можете добавлять d8 к проверкам запугивания, просто демонстрируя криолатор противнику.

Найти криолатор в продаже практически невозможно. Если герои сами пытаются его продать, им будут предлагать **не меньше 65 КОБ**.

Миниган: Используйте правила “Атаки по области” (назовите несколько жертв: за каждую после первой добавьте к броску d6, затем выберите по одному итоговому дайсу за каждую цель). Стоимость минигана должна измеряться **десятками КОБ** в зависимости от доступности в игровой области.

Стрельба из минигана вблизи от невинных людей или рядом с их собственностью добавляет d6 в запас рока, поскольку пули разносят вдребезги мебель, пробивают дыры в стенах лачуг или задевают случайных прохожих.

Снайперская винтовка: Вложите 1 СО и создайте для себя тематическое преимущество, отражающее эффект от прицеливания. До тех пор, пока преимущество остаётся в силе, вы добавляете третий дайс к результату. По очевидным причинам вы не получаете этого бонуса, если противник находится уже рядом с вами. Стоимость такой винтовки может доходить до **50 и более КОБ**.

Элитный револьвер: ...или дробовик, или автомат, или что угодно. Если вы хотите ввести в игру простое по своей сути оружие, подчеркнув его мощь или эксклюзивный характер, позвольте игроку вложить 1 СО после броска, чтобы исключительный успех начислялся ему за каждые 3 очка превосходства вместо 5.

Например, если результат игрока на +6 очков превышает результат жертвы, итоговый дайс при выстреле повысится на +2 уровня.

Стоят эти элитные “Дезерт Иглы”, “Магнумы” и другое оружие **свыше 40 КОБ**.

Радиоактивное оружие: Некоторые виды оружия снабжены поражающими частями или генераторами радиации, вызывающими облучение жертвы. Это может быть как специализированный вид оружия вроде “радиевого карабина” или набора “грязных гранат”, так и вполне обычное оружие, обладающее радиоактивными свойствами.

Если вы атакуете персонажа Создателя из такого оружия, первый выстрел или удар создаёт помеху *Радиационное заражение* d6 в дополнение к причинению стресса. Каждый выстрел или удар после этого повышает помеху на +1 уровень. Если она выходит за пределы d12, персонаж теряет сознание от болезненного самочувствия – хотя и не обязательно погибает.

Внимание: если такой персонаж обладает *Защитой от радиации* или аналогичными характеристиками, при сопротивлении вашим атакам он может добавить её к броску. Если вам это невыгодно, заявите, что вы не пытаетесь заразить его радиацией: в таком случае вы не создаёте помеху, однако и противник не добавляет к защитной проверке мешающую вам способность.

Если вы нападаете на персонажа, принадлежащего другому игроку, вместо создания помехи вы можете просто передавать ему по жетону радиации с каждым выстрелом или ударом – смотря что вам кажется выгоднее.

Поскольку радиоактивным оружием может быть что угодно, от ножа и гранаты до снайперской винтовки и пулемёта, указать конкретную его стоимость невозможно. Повысьте стоимость такого оружия в КОБ **по меньшей мере на +20%**.

 **Обрез:** Технически обрез трудно назвать идеальным оружием. Он хорошо бьёт вблизи, но ужасно на расстоянии, а в дополнение к регулярной чистке требует и перезарядки после каждого выстрела. Тем не менее, обрез давно вошёл в пантеон “смертоносного постапокалиптического оружия”. Поэтому **за 15 КОБ** персонаж может приобрести обрез, который повышает Стрельбу на +1 уровень, но позволяет ведущему целиком забрать у героя дайс от Стрельбы, заявив, что жертва стоит слишком далеко.

Для того чтобы приблизиться к цели, герой должен вложить 1 СО. Поскольку он подставляется под вражеские атаки, ближайшее получение физического стресса в текущем раунде повышается на +1 уровень.

Крысобои: Любое оружие, предназначенное для узкоспецифической цели (например, охоты на вредителей, истребления радтараканов, повреждения синтов и так далее), добавляет d6 к соответствующим проверкам и повышает физический стресс на +1 уровень. В остальных случаях оружие действует по обычным правилам, однако брешами при проверках считаются и “единицы”, и “двойки” (но только “единицы” нельзя добавлять к результату броска). Стоит такое оружие **около 30 КОБ**.

 **Гвоздём:** Будучи по своей сути небоевым инструментом, гвоздём добавляет к проверкам атаки четырёхгранник – который не только слабо помогает в бою, но и повышает

шанс выпадения брешей. Тем не менее, гвоздемёт повысит свою эффективность до d8, если стрелять им по мелким целям наподобие крыс и радтараканов. Наличие гвоздемёта может помочь в быту: попросите Создателя определиться с сиюминутным бонусом. Стоит такой инструмент **не более 5 КОБ**.

 **Страйкер:** Наплечная установка, стреляющая шарами для боулинга. Добавляет d8 к стрельбе по небронированным целям. Если противник обладает хоть сколько-нибудь хорошей защитой, Страйкер не только не добавляет к броску восьмигранника, но и повышает Броню противника на +1 уровень.

Если игрокам удаётся найти подобную установку на рынке, стоит она **приблизительно 10 КОБ**.

Гарпуномёт: Тяжёлая пушка, ведущая огонь гарпунами. Позволяет вложить 1 СО, чтобы одновременно причинить физический стресс и создать помеху наподобие *На крючке*. Затем игрок выбирает один эффект, который он хочет улучшить: стресс или помеху. Этот эффект повышается на +1.

Гарпуномёт стоит **около 25 КОБ**.

Инъекционный карабин: Духовое ружьё, стреляющее шприцами. При защите от инъекционного карабина враги повышают Броню на +1 уровень. Тем не менее, при попадании духовое ружьё создаёт эффект, зависящий от шприца. Это может быть помеха *Усыпление* или *Заражение* +1 уровня, причинение физического стресса +1 за счёт впрыскивания кислоты, ослабление любой вражеской характеристики на -1 уровень и так далее.

Сам карабин стоит **5 КОБ**, однако набор шприцов на одну Сцену, в зависимости от полезности, может стоить **от 1 до 10 КОБ**.

Гранаты: Используйте правила “Атаки по области”. Вложите 1 СО, если хотите повысить физический или эмоциональный стресс на +1 уровень. Одного набора гранат хватает на Сцену: каждый стоит **не менее 10 КОБ**.

Как и в случае с миниганом, использование гранат рядом с невинными гражданами или поблизости от их собственности наносит урон их имуществу и угрожает их жизням, что добавляет d6 в запас рока.

Гранатомёт: Что вполне ожидаемо, гранатомёт использует те же правила, что и боевые гранаты. Тем не менее, из-за дальности стрельбы и удобства использования он повышает любую атакующую характеристику персонажа на +1 уровень, а одна из жертв по выбору игрока получает физический стресс +1.

Персонаж может приобрести гранатомёт за **40 КОБ**, однако боезапас для одной Сцены стоит **10 дополнительных КОБ**.

Крышкобомба: Заправьте в контейнер взрывчатые вещества за **5 КОБ** и добавьте в него ещё **по 1 КОБ** за каждую жертву, которую должен затронуть взрыв. При использовании

крышкобомба причиняет физический стресс по правилам “Атаки по области”, но затрагивает ровно столько противников, сколько позволяют загруженные в неё крышки.

Химические гранаты: Используйте правила “Атаки по области”, но ослабьте каждый итоговый дайс на -1. Жертвы получают не только физический стресс, но и помеху наподобие *Воспламенения* или *Удушения*. До тех пор, пока цель не избавится от помехи, её физический стресс возрастает на +1 уровень в каждом раунде. Набора гранат хватает на Сцену: как правило, стоит он **около 20 КОБ**.

Учтите, что уровень помехи не может быть ниже d6, а потому даже техническое понижение шестигранника, добавленного от “Атаки по области”, оставляет её на прежнем уровне.

Особые гранаты: Ослепляющие гранаты, ЭМИ-снаряды, смеси с усыпляющим газом и аналогичные виды оружия создают тематические помехи +1 уровня и позволяют добавить третий дайс к результату. Пока помеха остаётся в силе, все жертвы утрачивают -1 уровень всех характеристик, которые с точки зрения здравого смысла действительно могут пострадать от взрыва.

Если применение таких гранат допускает нанесение урона, игрок вправе вложить по 1 СО за каждую жертву и выбрать итоговые дайсы, отражающие причинённый стресс. В зависимости от полезности стоят такие гранаты **по 10-15 КОБ за набор**.

Лазерное оружие: Обычное лазерное оружие вроде пистолетов не требует никаких дополнительных правил, а скорострельное предоставляет эффект “Атаки по области”. Мощное лазерное оружие наподобие плазменных винтовок стоит в районе **40 КОБ** и позволяет понижать на -1 уровень самую развитую защитную характеристику противника. Наконец, уникальное лазерное оружие вроде Винтовки Гаусса, турбоплазменной винтовки “Винчестер” и Бластера Чужих позволяет вложить 1 СО, чтобы полностью проигнорировать одну защитную характеристику врага и повысить стресс на +1 уровень.

Гатлинг-лазер: Из всех видов лазерного оружия особняком стоит Гатлинг-лазер. С одной стороны, это оружие обладает достаточно низкой мощностью и приспособлено исключительно для обстрела небронированных целей. С другой, оно выпускает поистине феноменальное количество лучей в секунду.

При использовании Гатлинг-лазера персонаж проводит “Атаку по области” и уже после всех шестигранников добавляет к броску d10. Тем не менее, он ослабляет самый крупный дайс у себя на руке на -1, а противники удваивают дайс от Брони или аналогичной характеристики – разумеется, если они ей вообще обладают.

Из-за редкости Гатлинг-лазера и расхода боезапаса стоять он может не просто десятки, но даже **более сотни КОБ**.

Гамма-пушка: Несуразно выглядящий пистолет, немного напоминающий радиолокатор. Вместо причинения стресса такая пушка добавляет d8 к попыткам ослабить

или устранить характеристику противника. Игрок может вложить 1 СО, чтобы повысить итоговый дайс на +1 уровень.

Стоит она **не меньше 30 КОБ**.

Звуковой эмиттер: Такое оружие может представлять собой пистолет, аналог ружья или громоздкую установку, стреляющую звуковой волной. Пистолет задевает всех жертв, стоящих перед стрелком в непосредственной близости, и использует правила “Атаки по области”. Тем не менее, вместо обычного причинения стресса он причиняет жертвам и стресс, и помеху *Оглушение* -1 уровня.

Учтите, что уровень помехи не может быть ниже d6, а потому даже техническое понижение шестигранника, добавленного от “Атаки по области”, оставляет её на прежнем уровне.

Винтовка использует те же правила, но до тех пор, пока жертвы страдают от *Оглушения*, одна из их характеристик падает на -1 уровень.

Самый тяжёлый вариант эмиттера представляет собой труднопереносимую установку, которая требует от игрока вложения 1 СО за каждое её применение. Тем не менее, она причиняет стресс и вызывает помеху в полном объёме (без понижения уровня), а игрок может вложить по 1 СО за каждую жертву, чтобы целиком отключить любую её способность. Если игрок не вкладывает СО, жертва утрачивает -1 уровень самой ценной характеристики.

Стоимость звуковых эмиттеров измеряется **сотнями**: вероятнее всего, доставать их персонажам придётся самим, выкрадывая из секретных лабораторий или помогая в их конструировании ценным союзникам.

Кроме того, любое использование эмиттера вблизи от невинных людей или рядом с чужой собственностью добавляет d6 в запас рока, что отражает побочный ущерб от этого грозного вооружения.

Железнодорожная пушка: Это простое на первый взгляд орудие скрывает в своей конструкции полноценную ядерную батарею. Заполнив бачок водой из ближайшей лужи (или бутылки), стрелок активирует ядерную батарею, которая превращает воду из скороварки в пар. Мгновение спустя орудие поднимает выпускной клапан, выталкивая пар под высоким давлением. Как правило, в оружие заряжаются железнодорожные костыли, хотя их можно заменить болтами или гвоздями.

Железнодорожную пушку трудно назвать смертоносным оружием. Тем не менее, из-за почти бесконечного доступа к энергии и возможности стрелять большинством продолговатых предметов подходящего размера такая пушка отличается определённым удобством в использовании, что позволяет игроку сложить два дайса одного размера в один дайс +1 уровня.

Стоимость пушки равна всего **нескольким КОБ**.

 Постоянное соседство с ядерной батареей внутри Ж/д пушки позволяет ведущему передать герою +1 жетон радиации всякий раз, когда он активирует радиоактивный фон Сцены по обычным правилам.

 **Хламотрон:** Эта пусковая установка предназначена для стрельбы любым хламом – от пепельниц и сигаретных бычков до плюшевых мишек и довоенных долларов. Из-за плохой аэродинамики большинства предметов хламотрон добавляет к проверке четырёхгранник – который не только мал сам по себе, но и повышает вероятность выпадения брешей. С другой стороны, хламотрон позволяет игроку создавать преимущества наподобие *Бесконечные боеприпасы* +1 уровня.

Если игроку удаётся найти какой-нибудь редкий снаряд – бутылку с радиоактивной смесью, колбу с опасным вирусом или грудку вонючей одежды, – ведущий может позволить ему причинить физический стресс или создать помеху +1 уровня.

Стоит хламотрон **5-6 КОБ**.

 **Корабельная пушка:** Это переносная корабельная пушка, модифицированная для стрельбы на суше. Для того, чтобы пользоваться этим оружием, персонаж должен обладать недюжинной Силой, Выносливостью или аналогичной характеристикой по меньшей мере d10.

Корабельная пушка стреляет ядрами, добавляет к проверке d8 и причиняет физический стресс +1. Ядром можно задеть одного-двух противников, стоящих в ряд, однако задеть сразу целую команду врагов игроку, вероятнее всего, не удастся.

Стоит она **не больше нескольких КОБ**, но найти её легче в музее истории, чем на рынке.

Боеприпасы: Для простоты считайте, что у героев хватает патронов до тех пор, пока Создатель не сосредотачивает внимание игроков на проблеме нехватки и редкодоступности боеприпасов. В большинстве случаев поиск припасов будет предполагать соответствующие действия в ходе игры и, возможно, повышенный расход крышек.

В крайнем случае Создатель может вложить любой дайс из запаса рока, чтобы создать для одного персонажа помеху *Кончатся пули* или *Заряд не вечен* равного уровня. До тех пор, пока игрок не избавится от помехи, он должен вкладывать сразу по 2 СО для совершения очередного выстрела.

Особые пули: За **10-15 КОБ** персонаж может разжиться запасом пуль, которых хватит на одну Сцену. Такие пули могут снижать Броню или аналогичную характеристику жертвы на -1 уровень, добавлять третий дайс к проверке атаки, создавать одновременно стресс и одну тематическую помеху или попросту повышать причиняемый стресс на +1 уровень.

Прицел и другие модификации: Повысьте или удвойте Стрельбу (или аналогичную характеристику) на +1 уровень. В случае с дорогостоящей модификацией вложите 1 СО, чтобы сделать то и другое.

Большинство модификаций стоят **от 10 до 30 КОБ**. Если работу определённой модификации (вроде тяжёлой рамки для револьвера или накладки для боевой дубинки) трудно отобразить в игре, позвольте игроку перебрасывать ровно один неудачно выпавший дайс при проверках.

Лук: Хотя луки и не встречаются в основных играх серии, они упоминаются в диалогах, компьютерных записях и легендарной “Fallout Bible” Криса Авеллона. Будучи примитивным оружием, лук добавляет к проверке четырёхгранник, который не только неэффективен сам по себе, но и повышает шанс выпадения брешей. Мало того, при защите от стрел любая броня повышает свой уровень на +1.

С другой стороны, лук бесшумен и добавляет к броску d8 вместо d4, если герой пытается действовать незаметно. Опытный лучник может выпускать стрелы дууплетом, добавляя к броску d6 и выбирая второй итоговый дайс бесплатно. Если протагонист обладает Стрельбой из лука в качестве полноценной характеристики, он может проводить “Атаку по области”, выбирая больше двух целей при одном выстреле.

Наконец, герой может получить заметное преимущество при использовании модифицированных наконечников: взрывных, отравленных или электромагнитных – и это не говоря о стрелах-гарпунах, позволяющих создавать тематические помехи +1.

В целом, лук стоит **не более 5 КОБ (10 в областях с небогатой растительностью)**. Эффекты и стоимость наконечников приблизительно равны аналогам среди гранат, описанных выше.

Арбалет: В отличие от лука, арбалет весьма лёгок в использовании и обладает серьёзной пробивной силой. Хороший арбалет добавляет к проверке d8 (или d10, если для Сцены важна бесшумность). Для быстрой перезарядки герой должен или вложить 1 СО, или в следующем раунде совершить любое небоевое действие и понизить итоговый дайс на -1, чтобы перезарядить арбалет “между делом”.

Как и лук, арбалет можно снабжать особыми стрелами, от гарпунов и сетей до взрывчатки и ЭМИ.

Стоимость арбалета редко выбивается за пределы **10 КОБ**.

Холодное оружие

Силовой кастет или суперкувалда: Удвойте Силу при проверках атаки или повысьте её на +1 уровень. Вложите 1 СО, если хотите сделать то и другое. В большинстве городов такое оружие стоит **от 30 КОБ и выше**.

Баллистический кулак: Подобно силовому кастету, эта перчатка удваивает или повышает Силу протагониста либо делает то и другое благодаря вложению 1 СО. В дополнение к этому, при ударе она производит выстрел из двух подсоединённых к перчатке стволов, повышая физический стресс на +1 уровень.

При желании персонаж может просто стрелять в стоящих поблизости от него противников, но в этом случае его Сила не повышается, а физический стресс равен только итоговому дайсу.

Стоит такая перчатка не менее **40 КОБ**.

Вытеснитель: В дополнение к мощному удару эта перчатка создаёт звуковую волну, отбрасывающую противника. При проверках атаки вы одновременно удваиваете и повышаете свою Силу (например, превращая Силу d8 в Силу 2d10), а в случае успеха можете вложить 1 СО, чтобы повесить итоговый дайс на +1 уровень.

Стоимость вытеснителя может измеряться **десятками КОБ** (не ниже **50**), хотя найти его просто “на рынке” сможет лишь самый везучий из протагонистов.

Режущая перчатка: Добавьте d6 к проверке атаки. Если она провалилась, вложите 1 СО, чтобы немедленно перепройти проверку без добавления шестигранника. По умолчанию эта перчатка стоит **20-25 КОБ**.

Ещё за **7-8 КОБ** персонаж может приобрести яд, которым можно смазать режущие элементы перчатки на одну Сцену. При создании помех наподобие *Отравления* вы используете свой обычный итоговый дайс, но жертва повышает физический стресс на +1 уровень в каждом раунде.

Перчатка Когтя смерти: Благодаря когтям легендарного хищника, ставшего настоящим проклятием Пустоши, эта перчатка автоматически понижает самую развитую защитную характеристику жертвы на -1 и повышает итоговый дайс самого персонажа на +1 уровень. Игрок может вложить 1 СО, чтобы полностью проигнорировать Броню противника, хотя Силовая броня только понижает защиту до d6 (с d12).

Если найти такую перчатку удастся в продаже, стоит она будет **не меньше 50 КОБ**. Вероятнее всего, мастерить перчатку героям придётся самостоятельно.

Электрокнут: Это оружие всегда причиняет физический стресс -1, но создаёт помехи наподобие *Парализации* или *Ошеломления* +1. Стоит такое оружие **10-12 КОБ**.

Бензопила: Из-за неудобства использования бензопила ослабляет сразу два дайса на руке у протагониста на -1 уровень. Тем не менее, в случае успешного попадания она причиняет одновременно физический и эмоциональный стресс, а игрок вправе вложить 1 СО, чтобы повесить любой из этих двух видов стресса на +1.

Если игрок не пытается атаковать противника, а лишь запугивает его, он добавляет к проверке d8 и всё так же может вложить 1 СО, чтобы повесить эмоциональный стресс на +1 уровень.

Стоит бензопила **около 30 КОБ**.

Потрошитель: Будучи одноручной версией бензопилы, этот боевой нож с цепным лезвием требует, чтобы при нанесении удара игрок не только причинил физический стресс, но и вложил 1 СО для создания помехи наподобие *Засел в плоти*, *Кромсание* или *Глубоко в*

ране. До тех пор, пока игрок продолжает атаковать противника из раунда в раунд, а помеха остаётся на месте, физический стресс от зубцов потрошителя возрастает на +1 уровень.

Из-за сравнительной редкости и дорогой батареи ядерного питания потрошителя трудно найти в свободной продаже. Если игрокам удаётся выйти на продавца, тот может запросить **35 и более КОБ**.

 **Постоянное соседство с ядерной батареей** внутри потрошителя позволяет ведущему передать герою +1 жетон радиации всякий раз, когда он активирует радиоактивный фон Сцены по обычным правилам.

 **Гладий, топор, мачете:** Теоретически это оружие не должно приносить герою особых бонусов. Тем не менее, если вы хотите изобразить в игре не просто меч, а гладий из Легиона Цезаря, или не просто мачете, а эксклюзивный шедевр местного кузнеца, позвольте такому оружию повысить любую боевую способность протагониста на +1.

Стоит такое оружие **10-15 КОБ**.

 **Катана:** В реальном мире катана представляет собой просто очень хороший меч – и весьма удобный, если уметь им пользоваться. В мире **Fallout** катаны становятся смертоносным оружием – чрезвычайно быстрым, способным проникать сквозь броню и наносить критические удары.

Если вы хотите изобразить катану в этом ключе, она будет добавлять к проверке атаки d10 и понижать любую защитную характеристику жертвы на -1 уровень. Если вы хотите сделать катану ещё эффективнее, позвольте игроку вкладывать 1 СО, чтобы перекинуть все неудачно выпавшие дайсы.

В первом случае катана стоит **около 30 КОБ**, во втором – вплоть до **50**.

 **Шиш-Кебаб:** Аналог катаны с установленным на лезвие резервуаром. При нажатии кнопки из резервуара поступает топливо, которое воспламеняется и охватывает всё лезвие. Шиш-Кебаб действует по тем же правилам, что и катана, но в дополнение к этому позволяет создавать для противника помеху *Воспламенение*. До тех пор, пока помеха остаётся в силе, физический стресс противника повышается на +1 уровень в каждом раунде.

Стоит такое устройство **десятки КОБ** – вплоть до сотни.

Препараты

Стимулятор: Снимите с себя один уровень стресса. Один стимулятор стоит **около 4 КОБ**.

Суперстимулятор: Снимите с себя весь физический стресс. Такой препарат стоит **не меньше 15 КОБ**.

 Суперстимулятор действует пять раундов, в каждом понижая стресс на -1 уровень

Стелс-бой: До окончания Сцены вы получаете преимущество d12, отвечающее за эффект “невидимого поля”. Пока это поле активно, ведущий не может застать вас врасплох или организовать на вас засаду.

Один “Стелс-бой” стоит **около 30 КОБ**.

Алкоголь: Пара бутылок пива или бокалов вина понижает эмоциональный стресс персонажа на -1 уровень, вместо этого повышая ментальный. Ещё одна доза выпивки добавляет d8 к попытке избавиться от эмоционального стресса и позволяет сделать это даже посреди Фазы действий. Если от стресса избавиться не получилось, вы можете выпить ещё и ещё, пока не избавитесь от него целиком.

Тем не менее, каждая доза выпивки повышает ментальный стресс на +1 уровень, а Создатель может вложить любой дайс из запаса рока, чтобы наделить персонажа помехой равного уровня.

Обычная доза алкоголя стоит **1-2 КОБ**.

☞ Если вы пользуетесь правилами *Дикой пустоши*, просто примите ментальный стресс d6 и избавьтесь от эмоционального стресса на месте.

Ядер-кола: Добавьте +1 уровень к преимуществу наподобие *Бодрости* или *Упоения жизнью*. Если подобное преимущество вам не нужно, снимите ровно -1 уровень эмоционального стресса. Вы не можете снять больше одного уровня в день: Ядер-кола способна поднять настроение, но не может отвлечь героя от мыслей о суициде.

Стоит бутылка такого напитка **1-2 КОБ**.

☞ Если полить Ядер-колой мантика, он взрывается. Заберите один дайс от Кооперации богомоллов в Команде или, если он действует в одиночку, причините ему физический стресс d12 +1 вне зависимости от итогового дайса.

☞ Если герой достаёт редчайший вариант “Ядер-колы” – тёмную, квантовую, ледяную или “Ядер-ром” – к нему возвращается вера в этот безнадежный мир. Устраните d6 из запаса рока.

Сансет Сарсапарилла: Изготовленный из корней центральноамериканских растений, этот безалкогольный аналог рутбира отличается как безупречным вкусом, так и целебными свойствами. Потребление Сансет Сарсапариллы позволяет герою пройти проверку против запаса рока с бонусом d6. В случае победы герой понижает либо физический, либо эмоциональный стресс на -1 уровень.

Как и многие другие напитки, Сансет Сарсапарилла стоит **1-2 КОБ**.

☞ В *Дикой пустоши* герою может попасться редкая бутылочка Сансет Сарсапариллы со звездой. Слухи о довоенном сокровище, которое можно найти благодаря крышкам с синими звёздами, наполняют сердце героя надеждой и позволяют пройти проверку против запаса рока. В случае победы игрок может напрямую забрать из запаса рока дайс, равный итоговому дайсу протагониста.

Антирадин: Персонаж снимает с себя жетон радиации. Стоит доза Антирадина **около 3-5 КОБ**.

 Повысьте стоимость **до 6-8 КОБ** за каждую дозу.

Рад-Икс: Персонаж получает *Защиту от радиации* d8 до конца Сцены. Если он уже обладает подобной характеристикой, она вырастает на +1 уровень. Стоимость дозы Рад-Икса обычно равна **5 КОБ**. С позволения ведущего Рад-Икс можно принять сразу несколько раз, повысив *Защиту от радиации* до d10, d12 или полной неуязвимости.

 Каждая доза Рад-Икса после первой повышает физический стресс персонажа на +1 уровень из-за передозировки.

 Если вам нравится ещё более суровый подход, дополнительные дозы Рад-Икса не приносят никаких результатов: *Защита от радиации* повышается на +1 уровень – и только.

 Повысьте стоимость дозы Рад-Икса до **8** или даже **10 КОБ**.

Баффаут: Повысьте Силу или Выносливость персонажа на +1 уровень или вложите 1 СО, чтобы повысить то и другое на одну Сцену. Герой получает ментальный стресс +1. Таблетка Баффаута стоит **около 4 КОБ**.

Винт: Повысьте ментальный стресс на +1 уровень. Любые действия, требующие быстроты или энергичных движений, позволяют добавлять третий дайс к результату бесплатно. В любую минуту Создатель может пожертвовать дайсом рока, чтобы приписать персонажу помеху *Зависимость* равного уровня. Когда Сцена заканчивается, герой понижает два самых крупных дайса у себя на руках на -1 уровень. Для возвращения прежних уровней ему нужно либо принять ещё одну дозу, либо избавиться от помехи.

Винт стоит **не менее 5 КОБ**. Если торговцы видят, что перед ними торчок, они могут задрать эту стоимость до небес.

 Если герой страдает от *Зависимости*, один раз за Сцену ведущий может наделить игрока 1 СО, чтобы повысить ментальный стресс ещё на +1 уровень.

Гидра: Избавьтесь от помехи, отражающей повреждение ваших конечностей. Если ведущий вкладывает дайс рока, равный помехе, вы только понижаете её на -1 уровень.

Стоит Гидра **5 КОБ**.

 В *Дикой пустоши* три дозы Гидры, принятые подряд в одной Сцене, позволяют понизить физическую травму на -1 уровень.

Докторский саквояж: Добавьте третий дайс к результату при исцелении. Стоимость саквояжа равна **2-3 КОБ**.

Кошачий глаз: Вы не получаете никаких помех, связанных с плохой видимостью. Если помеха равна d12 (например, речь идёт о *Песчаной буре* или *Кромешной тьме*), вы понижаете её до d6.

Стоит Кошачий глаз **2-3 КОБ**.

Мед-Икс: Повысьте или удвойте любую защитную характеристику или вложите 1 СО, чтобы сделать то и другое до конца Сцены. Обычно доза Мед-Икса стоит **около 4 КОБ**.

 Мед-Икс добавляет d6 к проверке защиты – и только.

Противоядие: Проигнорируйте самую крупную помеху, связанную с животными ядами. Все остальные в пределах Сцены не могут выйти за пределы помехи d6.

Противоядие стоит **около 4 КОБ**.

 Если в вашей игре животные яды не только служат помехами, но и повышают физический стресс на +1 уровень в каждом раунде до тех пор, пока герой не избавится от такой помехи, стоимость противоядия может взлететь **до 10 или даже 15 КОБ**.

Ментаты: Повысьте Бдительность и Интеллект на +1 уровень. Если вы не обладали этими характеристиками, припишите им уровень d6. Учтите, что если герой обладает Бдительностью d8 и выше, Создатель будет вынужден выкладывать равный дайс из запаса рока всегда, когда он хочет “сходить” перед игроком, нарушая порядок инициативы.

Доза Ментатов действует одну Сцену и стоит **около 5 КОБ**.

От Ментатов у протагониста может развиваться зависимость по тем же правилам, которые были указаны в описании Винта.

Психо: Вы повышаете физический стресс, причиняемый в боевых действиях, на +1 уровень до конца Сцены. Одна доза стоит **около 7 КОБ**.

Как и Винт, Психо вызывает зависимость.

Турбо: Добавьте d8 к броску и определите результат сразу четырьмя дайсами при совершении первого действия после принятия Турбо. Вы можете вложить 1 СО, чтобы пересечь колоссальное расстояние одним быстрым рывком.

Турбо вызывает зависимость по тем же правилам, что и Винт.

Доза Турбо стоит **5-10 КОБ** в зависимости от доступности.

Целебные порошки: Не будучи медицинскими препаратами как таковыми, целебные порошки, тем не менее, облегчают жизнь дикарям или путешественникам, оказавшимся в настоящей глуши. Добавьте d8 к ближайшей проверке лечения в Переходной сцене. Как правило, порошки изготавливаются вручную – если герой пытается их купить, они стоят всего **по 2 КОБ**.

Вода и пища

Суточная норма еды и воды стоит **около 1 КОБ** на каждого персонажа. Если вы готовы раскошелиться на фрикасе из огненного муравья, омлет из яиц Когтя смерти или бульон с кусочками яо-гая, вам могут выставить счёт на **2, 3 или даже 4 КОБ** за каждую порцию.

 Если вы пользуетесь сюжетными правилами *Апокалиптического хоррора*, большинство блюд и напитков в мире **Fallout** облучены. Каждый раз, когда герой

употребляет их внутрь, ведущий может передать игроку 1 СО и один жетон радиации. Очищенная вода и еда встречаются редко и стоят, по меньшей мере, **на 2 КОБ больше**.

 Если вы совмещаете жанровые правила *Одинокой дороги* и *Апокалиптического хоррора*, стоимость чистых напитков и блюд удваивается, а многие препараты кустарного производства (наподобие Психо или Винта) по умолчанию облучены. Сбросьте один дайс рока в начале игры, поскольку такой подход делает лечение и питание в игре настоящей проблемой.

 В *Дикой пустоши* потребление пищи или воды занимает приблизительно то же место, что и в основных играх серии. Пару раз за историю игрокам достаточно упомянуть, что они покупают еду или пьют воду из родника – и на этом вопрос закрывается. В крайнем случае оповестите их, что они провели подозрительно много времени в Пустоши без реального доступа к пище или воде, и скажите, что в следующей Сцене они получают помеху d6, если только не озаботятся поиском пропитания.

 В качестве ещё большего упрощения правил вы можете договориться, что еда и вода не имеют значения, если только игроки не хотят вознаградить своих персонажей каким-нибудь редким, сытным или дорогостоящим блюдом. В последнем случае передайте им по 1 СО. Так же вы можете обыграть и здоровый сон в хорошей постели, приём витаминов, купание или другие освежающие эффекты.



Режим выживания

Большинству историй в мире **Fallout** попросту не нужны особые правила, отражающие рост голода, жажды или усталости в ходе утомительного путешествия. До тех пор, пока игроки описывают, как они охотятся или используют купленную продукцию, вам не нужно загромождать игру понижением характеристик или созданием негативных эффектов, отражающих истощение персонажей.

Тем не менее, если это именно тот “режим”, которого вы хотите, вы можете дополнить игру новым опциональным правилом.

Потребление загрязнённой воды и пищи наделяет героя одним очком радиации: передайте ему жетон, не наделяя Сюжетным очком, как это было предложено ранее.

 Если вы пользуетесь сюжетными правилами *Апокалиптического хоррора*, приблизительно раз в 12 часов Создатель может вложить любой дайс из запаса рока, чтобы приписать персонажам помеху наподобие *Голода*, *Жажды* или *Изнурения*. До тех пор, пока эта помеха остаётся в силе, Создатель может вкладывать по d6 из запаса рока, чтобы напрямую повышать физический стресс любого протагониста на +1 уровень. Если это

заставит героев спасать свои жизни, отбирая провизию у невинных прохожих, сражаясь между собой за последнюю игуану на палочке или прибегая к каннибализму, знайте, что вы на верном пути.

С другой стороны, если в таких тяжёлых условиях персонажи достают чистую пищу или раскошеляются на бутылку очищенной воды, вы можете вознаградить их 1 СО, чтобы отразить тонизирующий эффект здорового питания. Разумеется, первое же потребление пищи или воды снимает тематическую помеху.

Карма

Что такое зло? Зло – это когда добро получает по морде!

Дэйн

Вы идёте по улицам города, разорённого рейдерами. Стены зданий покрыты отверстиями от пуль всех калибров. В гробовой тишине слышен острый хруст стёкол у вас под ногами. Неожиданно груда автомобильных покрышек рядом со сломанным генератором слабо вздрагивает.

Вы подходите к ней и отбрасываете пару покрышек. Спрятавшийся так ребёнок просит вас пощадить его. Он говорит, что злодеи забрали маму. Вы обещаете, что найдёте её, если он покажет дорогу. На следующий день вы передаёте ребёнка рейдерам. Их лидер Кейн – ваш хороший приятель. Теперь он должен вам новенький радиопередатчик.

Карма отражает ваше влияние на моральное состояние мира. Возможно, в Пустоши не переведутся грабители, если вы убедите одного из них выбрать более мирное ремесло – но он запомнит, как вы помогли ему вместо того, чтобы застрелить на месте, и это воспоминание он пронесёт через всю жизнь, рассказывая истории о “человеке с золотым сердцем”. Кто знает – возможно, когда-нибудь он даже превзойдёт ваш подвиг, пожертвовав собой ради защиты добрых людей.

И напротив, если вы подрываете целое поселение ядерной боеголовкой, зная, что вместе с десятком бандитов погибнут семьдесят мирных жителей, если вы возвращаете беглого раба в руки ценителей живого товара, если вы помогаете мафиозной семье сомкнуть пальцы на шее огромного мегаполиса, вы порождаете волну, которая будет нарастать, пока не сметёт с Пустоши всё прекрасное, милосердное и добродетельное.

Дурная карма

Всякий раз, когда вы совершаете откровенно гнусный поступок (не просто крадёте вещи у человека, а похищаете медикаменты у единственного врача в поселении, или не просто запугиваете старейшину племени, а под пытками заставляете его показать дорогу к укрытию, в котором спрятались его близкие), в запас рока поступают два шестигранника. Вы получаете дополнительную награду вдобавок к тому, за что конфликтовали.

Примерами таких наград могут служить:

- Ценная информация (умоляя вас пощадить его жизнь, измученный старейшина говорит, откуда племя берёт чистую воду)
- Ресурс d8 (теперь, когда вы расправились со старейшиной, *Все вас боятся*, или теперь, когда закрома хирурга обчищены, у вас есть *Медицинские инструменты*)
- Несколько дополнительных КОБ (если весь конфликт строился вокруг денег, подкиньте игроку ещё несколько крышек сверх изначально предполагаемой суммы)

- Устранение негативных эффектов (вы отобрали бутылку чистой воды у облучённого человека и устраняете все помехи, связанные с жаждой)
- Получение 1-3 СО (остановитесь на таком варианте, если вам в голову не приходит, чем вознаградить персонажа, который просто убил пару гулей для удовольствия)
- Получение скидки на Приобретения (по правилам, описанным ниже)

Обратите внимание, что персонаж получает это вознаграждение *в дополнение* к тем результатам, которых он первоначально стремился достичь. Это правило введено намеренно. Искушайте протагонистов. Показывайте им, что быть злодеем намного легче, чем добряком. Если игроки сами начнут задаваться вопросом, зачем им вообще творить добрые дела, если быть преступником так легко и выгодно, значит, вы всё делаете правильно.

Если персонаж совершает не просто дурной поступок, а нечто поистине тошнотворное или ужасающее глобальным размахом (“Давайте отравим источник воды, которым пользуются сразу три поселения, а через неделю придём забрать вещи с их трупов”), в запас рока поступает от четырёх до десяти шестигранников. Создатель вправе отказаться от нескольких шестигранников, чтобы повесить один из полученных дайсов на соответствующее количество уровней (например, вместо четырёх шестигранников получить один d12).

Когда персонаж идёт на подобные преступления, он получает намного более явное вознаграждение по договорённости с Создателем (сотню КОБ, устранение всех видов стресса, бездну Сюжетных очков).

Если у вас нет идей, как вознаградить персонажа за столь чудовищное злодеяние, предоставьте ему скидку на покупку Приобретений, отражающих суть его деятельности. За каждый шестигранник, добавленный в запас рока, вы делаете скидку на -1 ХР. Например, если герой добавил сразу восемь дайсов в копилку Создателя, он может обзавестись Приобретением, стоящим 10 ХР, всего за 2 очка опыта.

Хорошая карма

Пули супермутантов скашивают горожан, как зрелые колосья. Гранаты прыгают по земле, как игральные кости, прежде чем разорваться и прошить защитников города сотней осколков насквозь. Все бегут сломя голову. Вы единственный, кто идёт сквозь толпу в другом направлении. Из лачуги, охваченной пламенем, доносится детский плач. Вы не уйдёте, пока не сделаете то, что должны.

Хорошая карма приписывается персонажу всегда, когда он жертвует чем-то ради других. Он не просто делает доброе дело и произносит несколько тёплых слов. Он отрывает от себя то, что могло бы ему пригодиться. Возможно, он отдаёт то, в чём остро нуждается сам.

Всякий раз, когда персонаж рискует или страдает ради других – или прилагает действительно значимые усилия там, где мог бы легко пройти мимо, – он устраняет один шестигранник в запасе рока и получает *три* шестигранника на руки. Отложите эти шестигранники в сторону или запишите их на листе персонажа – как вам удобнее.

В любой момент текущей истории игрок может использовать эти дайсы в проверке, не противоречащей гуманистическим принципам, и напрямую добавить их в результат. Даже если на таких дайсах выпадают “единицы”, они не считаются брешью и повышают результат на +1 пункт. Игрок может задействовать как все три шестигранника в одном броске, так и распределить их между несколькими проверками. После использования шестигранники исчезают.

Если у Создателя на руках нет шестигранника, вместо этого игрок понижает самый слабый дайс в запасе рока на -1 уровень (скорее всего, это будет d8 – если нет и его, ослабьте d10 или d12, но только в такой очерёдности). На руки он всё равно получает три шестигранника.

Если персонаж совершает не просто доброе, но поистине самоотверженное, героическое или практически суицидальное действие ради блага других людей, вместо шестигранника он забирает из копилки Создателя более крупный дайс, получая на руки три дайса равного уровня. Например, если вы получили травму, спасая ребёнка в пожаре, а затем передали ему единственный препарат, способный ослаблять травмы, потому что “ему нужнее”, вы можете лишить Создателя десятигранника – и получить на руки 3d10.

Нетрудно подсчитать, что высшее проявление добродетели должно забирать из копилки Создателя d12 и наделять игрока тремя двенадцатигранниками. Это *практически* так. Спасение целого города от заложенной под него ядерной бомбы, о которой жители не имеют ни малейшего представления, в самом деле заберёт d12 из запаса рока и принесёт игроку три двенадцатигранника.

Но если игрок совершает поистине феноменальный или глобальный в своём размахе подвиг (уничтожает Анклав перед тем, как тот выпустит вирус, способный очистить Пустошь от всех обитателей, останавливает войну, по своим масштабам напоминающим новую мировую), игрок не только получает эти двенадцатигранники на руки, но и может в любой момент вложить два из них, чтобы закончить Сцену, описав её результат так, как ему удобно. Он делает ровно то, что может сделать с двумя двенадцатигранниками и Создатель.

При желании игрок может обменять три шестигранника у себя на руке на скидку в -2 XP в случае с покупкой тематических Приобретений. Отказавшись от трёх восьмигранников, он получает скидку в -4 XP, отказавшись от 3d10 – скидку в -6 XP, и так далее. Отказ от высшего проявления добродетели (то есть не просто двенадцатигранников, а от возможности завершить Сцену по своему усмотрению) даёт скидку в -10 XP.



Я достаточно злой?

Система Кармы не предлагает точных критериев для оценки “порочности” или “добродетельности” персонажей. Позволить ли добряку устранить d6 или сразу d10 в запасе рока? Оценить ли злодеяние в два шестигранника или в восемь?

В целом, старайтесь не выдавать слишком много бонусов и не повышать запас рока больше, чем на четыре дайса за один раз (в случае с преступлениями) или забирать из него дайсы выше d8 (в случае с проявлениями добродетели). Придержите вознаграждения в сотни крышек, десятки Сюжетных очков и скидку в -10 XP для Сцен с тотальной дезинтеграцией Пустоши – или предотвращением новой ядерной катастрофы.

Вместе с тем, если игрок поднимает вопрос о скудности вознаграждения (“Я бы не убивал заложников, если бы не рассчитывал, что всё племя в ужасе сложит оружие”), постарайтесь почаще склоняться к точке зрения игрока. Во-первых, ему действительно виднее, какому соблазну он поддавался. “Наказав” его за злодеяние слишком маленьким бонусом в этот раз, вы не сможете искусить его ещё большими злодеяниями в дальнейшем. Не вознаградив добряка за подвиг, вы лишаете его игромеханического интереса в совершении добрых дел.

Во-вторых, за каждую “степень” награды игроки всё равно расплачиваются сполна. Если игрок считает, что его преступление может принести в запас рока не два, а четыре дайса – прекрасно. Ему же придётся иметь с ними дело. Если он готов отдать сотни крышек бездомному ради устранения десятигранника из запаса рока, дальше ему придётся жить без крышек в кармане.

Наконец, если вы видите, что произошло недопонимание (игрок искренне ожидал большей награды за добрый поступок, а вы едва ослабили запас рока), вознаградите его в полной мере *сейчас*, но объясните, что в следующий раз будете судить строже.



Перки

Уникальные игровые способности – перки, – которые персонаж обретает при получении опыта, в **Cortex Plus** легко обыграть как новые СЭФ. Получить подобные перки можно только после начала игры – обычно за 10 XP. Если определённый СЭФ кажется вам относительно слабым, спросите ведущего, не позволит ли он разжиться им всего за 5 очков опыта. Равным образом, невероятно мощные перки могут стоить сразу 15 XP (в оригинальных играх **Fallout** этот момент отражён требованиями к уровню персонажа).

Адреналиновый драйв

Когда ваш физический стресс достигает отметки d8, вы начинаете добавлять к броскам удвоенный показатель этого стресса. Например, если ваш стресс равен d10, вы добавляете к своим проверкам 2d10. Вам не нужно вкладывать в это СО, а ваш стресс не повышается от его добавления к собственному броску.

Беззаветная преданность

Если вам помогает неигровой персонаж или даже целый отряд (вроде Рыцарей Братства Стали 4d10 или Охотничьей экспедиции 5d6), один из дайсов у них на руках всегда повышается на +1 уровень. Если они получают стресс, вы можете вложить 1 СО, чтобы понизить его на -1.

Бесшумный бег

Вы способны добавить Скрытность или аналогичную характеристику к выполнению действия, предполагающего стремительное передвижение.

Бешеный подрывник

Вложите 1 СО и израсходуйте КОБ на покупку взрывчатки посреди Фазы действий, чтобы заявить, что вы сделали это раньше – просто “за кадром”. По очевидным причинам вы не можете тратить КОБ, найденные только что. Полученную взрывчатку вы можете использовать по своему усмотрению. Повеселитесь!



Больше критических

В схватках вы добиваетесь исключительного успеха за каждые 4 очка, набранные сверх результата противника (например, +8 очков повышают итоговый дайс на +2 уровня). После

броска вы можете вложить 1 СО, чтобы засчитать исключительные успехи за каждые 3 очка вместо 4.

Бонус движения

Ослабьте самый крупный дайс у себя на руке, чтобы выбрать второй итоговый.

Бонус рукопашного урона

Физический стресс от ваших ударов повышается на +1.

Бонус рукопашной атаки

При совершении трюков, связанных с боевыми искусствами, вы повышаете трюковый дайс на +1 уровень (до d10 в большинстве ситуаций и сразу до d12, если у противника выпала брешь).

Бонус скорострельности

Если вы вкладываете 1 СО, чтобы выбрать второй итоговый дайс, выберите и третий. Например, вы можете зацепить очередь сразу трёх противников или причинить сразу все виды стресса одной-единственной жертве.

Бонус урона на расстоянии

Если у вас есть хоть какое-то пространство для прицеливания, повысьте физический стресс от дальнобойных атак на +1 уровень. Если Создатель считает, что вам трудно “прицеливаться” гранатами или пулемётами, он вправе заявить, что вы повышаете стресс только первой из жертв.

Борец за чистоту

В сражениях с мутировавшими животными или разумными созданиями, в той или иной степени соответствующими понятию “монстр”, вы ослабляете самую развитую характеристику этого существа на -1 уровень и можете вкладывать по 1 СО за атаку, чтобы повысить физический стресс.

Быстрая реакция

Вы всегда ходите первым (если у другого игрока тоже есть эта способность, определитесь, в какой очерёдности вы действуете), а первое ваше действие в Сцене позволяет удвоить любую характеристику.

Быстрое восстановление

Выберите один вид стресса. При Переходных сценах вы понижаете его сразу на -2 уровня вместо -1 и добавляете шестигранник к попыткам полностью от него избавиться.

Быстрый доступ

Вложите 1 СО, чтобы получить трюковый дайс d10, связанный с молниеносной сменой предметов экипировки (“Я отталкиваю его баллистическим кулаком, отправляя в полёт, а затем простреливаю из Гатлинг-лазера ещё в воздухе”). Если у противника выпала брешь, трюковый дайс вырастает до d12.

Великий вор

Вы получаете Специализацию на Воровстве или Скрытности d8 или повышаете уже имеющуюся на до d10.

Великий торговец

Стоимость всех товаров в игре при торговле с вашим участием понижается на четверть (или увеличивается, если вы продаёте товары сами). Например, стимуляторы у торговцев стоят всего по 3 КОБ, а огнемёты – по 35-40.

Вёрткость

Повысьте Защиту или аналогичную характеристику с d6 или d8 до d8 или d10 соответственно. Если вы не обладали ей, вы получаете Защиту d6.

Внушительность

При использовании социальных характеристик, предполагающих ценность личной харизмы и общей “заметности” вашей фигуры (грозности, сексуальности, убедительного лица) вы удваиваете или повышаете на +1 самую развитую способность.

Воин дороги

Когда вы управляете транспортом (мотоциклом, автомобилем или винтокрылом), вы добавляете третий дайс в результат бесплатно. При желании вы можете отказаться от этого бонуса, чтобы выбрать второй итоговый дайс или совершить трюк (например, полить врага из автомата, не отрываясь от руля, или придавить винтокрылом пару супермутантов).

Говорун

Повысьте Специализацию на Убеждении, Красноречии или аналогичном навыке с d8 до d10 или припишите себе d8, если ещё не обладали подобной способностью.

Дитя цветов

Вложите 1 СО, чтобы избавиться от зависимости.

Добрый враг

Вложите 1 СО, чтобы прямо спросить Создателя, собирается ли определённый персонаж напасть на вас в пределах одного часа (например, не собирается ли он отпустить вам товары, а затем натравить на вас личную шайку грабителей, чтобы вернуть всё назад).

Друг зверей

По умолчанию звери не трогают вас (хотя могут нападать на ваших товарищей). Если у них нет выбора, все их характеристики, кроме Кооперации, понижаются на -1.

Добавление характеристики

Вы попросту получаете новую способность d8, но только один раз за игру.

Живчик

Удвойте любую способность, связанную с подвижностью.

Здесь и сейчас

Повысьте способность d10 до d12 или две другие способности на +1 уровень.

Змеество

Вы понижаете уровень любых помех, связанных с ядами, на -1 уровень, и всегда можете вложить 1 СО, чтобы избавиться от них насовсем.

Источник жизни

Откажитесь поддаваться стрессу по обычным правилам. В каждом дополнительном раунде вы можете добавлять только один дайс к результату (если только не вкладываете СО), а в запас рока поступает новый d6. Когда вы наконец сдаётесь, вы всё равно выбываете из Сцены и получаете травму.

Каннибал

Смягчите физический стресс на -1 при поедании человеческого трупа, как если бы он был стимулятором. Вы не можете съесть больше трёх трупов за день: в вас просто не влезет. Создатель вправе засчитать каннибализм за понижение Кармы, но только если это вредит другим людям (например, если вы убили человека только для того, чтобы съесть его мясо, или если за вашей трапезой наблюдал ребёнок).

Карманник

Когда вы обшариваете чьи-либо карманы, два самых крупных дайса на руке жертвы понижаются на -1, а вы неизменно находите пару дополнительных КОБ.

Клагоискатель

В любой Сцене вы можете пройти проверку против запаса рока. Вы получаете по 1 КОБ за каждую грань итогового дайса ($d10 = 10$ КОБ). Учтите, что это требует времени: если вы задерживаете всю компанию, когда время является решающим фактором, в запас рока поступает дайс, равный вашему итоговому.

Кошачий глаз

Вы не получаете никаких помех, связанных с плохой видимостью. Если помеха равна $d12$ (например, речь идёт о *Песчаной буре* или *Кромешной тьме*), вы понижаете её до $d6$.

Крепкий хребет

Никто не знает, в чём ваш секрет, но вам удаётся носить с собой просто десятки предметов экипировки, оружия и оборудования. Захватить с собой миниган, две снайперские винтовки, десяток-другой стимуляторов и казанчик для приготовления блюд? Для вас это не вопрос.

Куль личности

Если в определённом месте о вас сложилось дурное мнение (кто бы мог подумать, что продажа детей в Легион Цезаря так легко выводит людей из себя?), вложите 1 СО, чтобы заставить их выслушать вашу речь, или ещё 1 СО, чтобы заблокировать все тематические помехи до конца Сцены.

Мастер выживания

Вы всегда получаете на -1 жетон радиации меньше, а помехи, вызванные враждебностью окружающей среды (пыльными бурями, аномальной жарой, недостатком воды), понижаются на -1.

Мастер Камасутры

Вы владеете всеми техниками и приёмами постельного кунг-фу. Повысьте или удвойте любую способность, связанную с соблазнением. После хорошего секса вы получаете два Сюжетных очка (но не чаще одного раза за Сцену – ваши техники требуют повышенного расхода энергии).

Мастер на все руки

Повысьте Специализацию на Ремонте или Науке с d8 до d10 или припишите себе d8, если ещё не обладали подобной способностью.

Медик

В отличие от большинства людей, вы способны предпринимать попытки лечения травм в Переходных сценах, проходя проверки против запаса рока + удвоенного уровня травмы. Если вы обладаете двумя медицинскими характеристиками равного уровня (например, Специализацией на Медицине d10 и Докторским саквояжем d10), вы можете заменить два дайса одного уровня одним дайсом +1.

 В режиме *Апокалиптического хоррора* лучше остановите свой выбор на перке *Целитель*, который описан в конце раздела.

Меткий стрелок

Вложите 1 СО, чтобы удвоить или повысить на +1 уровень любую способность, связанную со стрельбой.

Мутация!

Если вы используете систему особых черт (вроде *Порченого*, *Камикадзе* или *Ускоренного метаболизма*), вы можете заменить одну из них на другую и попросить ведущего о небольшом бонусе к этой новой способности.

Если нет, вы заменяете любую характеристику в своём комплекте на совершенно другую и добавляете к ней +1 уровень. Если вы хотите повысить d10 до d12, этот перк стоит 15 XP.

Наблюдательность

Вложите 1 СО, чтобы спросить ведущего об уязвимых точках, наличии скрытых мотивов или эмоциональном состоянии одного персонажа. Создатель вправе не раскрывать вам всего (“Он что-то скрывает и часто поглядывает на часы, хотя вам и не удаётся понять, куда он торопится”).

Ненасытный читатель

Вы можете черпать знания из книг, журналов и терминалов с любопытными фактами. В качестве неочевидного бонуса: вы прекрасно умеете читать, писать и, вероятно, подбирать сложные выражения.

В каждой Сцене, в которой присутствует хоть одна ценная книга или другой источник полезных сведений, вы можете создать ресурс d8 бесплатно или вложить 1 СО, чтобы повысить его до d10.

Если Создатель не упоминает наличия книг или терминалов, но с точки зрения здоровой логики они могут тут быть, вы вправе вложить 1 СО и пройти проверку против запаса рока, чтобы подыскать хранилище данных.

Непробиваемость

Вложите 1 СО, чтобы ослабить физический стресс в момент его получения на -1 уровень. Это один из тех перков, который, по усмотрению Создателя, может стоить 15 ХР.

Образование

Выберите любую Специализацию. Вы всегда можете вложить 1 СО, чтобы перекинуть проверку, основанную на этом навыке.

Оратор

Выберите сразу несколько слушателей. За каждого после первого добавьте к броску d6 и выберите по одному итоговому дайсу.

Вы можете вложить 1 СО, чтобы получить трюковый дайс d10, связанный с риторическими приёмами (например, обратить внимание дикарей на то, что они пытаются ограбить вас на руинах сооружения, которое некогда считалось священной землёй их племени и местом мирного упокоения их предков). Если у них выпадает брешь, вы добавляете d12 вместо d10.

Парализующая ладонь

Вложите 1 СО, чтобы проигнорировать любую защитную характеристику противника или ослабить её до шестигранника, если она равна d12. Создайте помеху *Паралич* в размере итогового дайса. С этого момента противник будет определять результат своих действий лишь одним дайсом (хотя он и может вкладывать по 1 СО или шестиграннику из запаса рока для добавления новых дайсов в результат). Если вы повышаете эту помеху последующими ударами, как только она выйдет за пределы максимального уровня d12, противник лишится возможности двигаться до конца Сцены.

Первопроходец

Если вы пользуетесь системой Случайных встреч, посмотрите три карточки и остановите свой выбор на одной. Именно она будет ждать вас в выбранном направлении. Вы вправе выбрать другой маршрут, если вас не устраивает ни одна из карточек, но в этом случае вы не получаете никаких бонусов и обязаны проходить проверки против запаса рока по обычным правилам путешествий.

Когда для сюжета важно, чтобы вы пересекли огромное расстояние за максимально короткий срок, вложите 1 СО, чтобы поспеть вовремя (например, помешать Создателю повысить Таймер).

Приз!

Этот перк не может стоять ниже 15 XP. Добавьте две Специализации d8 или повысьте две d8 до d10. В качестве дополнительного варианта повысьте только одну Специализацию d10 до d12. Вы Грандмастер.

Призрак

Если вы передвигаетесь в темноте, ваша Скрытность удваивается *и* повышается на +1 уровень.

Прилежный ученик

Стоимость Приобретений и повышения характеристик за очки опыта понижается на -2. Вы можете освоить Приобретение [5/10/15 XP] за [3/8/13] очков опыта, добавить СЭФ (обычно 10 XP) за 8 очков или повысить способность d10 до d12 за 13 XP. Разумеется, это касается и новых перков.

Разведчик

Повысьте качество всех преимуществ, отражающих вашу информированность об окружающем мире, на +1 уровень. Вложите 1 СО, чтобы попросить ведущего об одной особенности ближайших Сцен (“Я бы хотел поскорее найти Братство Стали”). Если обычно ведущий просто учитывает пожелания игроков, в вашем случае он обязан оставить хоть какие-нибудь зацепки для дальнейшего поиска.

Размах

Вы способны метать предметы (от камней и гранат до ножей и отрубленных рейдерских голов) на чудовищные расстояния, не теряя эффективности. Понизьте самый высокий дайс в ответной проверке (или среди дайсов рока) на -1 и повысьте один из своих.

Робототехник

Если вам удаётся подкрасться к роботу, пройдите проверку Науки или другой подходящей способности, чтобы попробовать отключить его. Если ваш итоговый дайс равен самой мощной характеристике робота, вложите 1 СО, чтобы отключить его насовсем. Если вы получаете меньший итоговый дайс, вы можете отключить способность равного уровня или вложить 1 СО, чтобы понизить все характеристики робота на -1.

Свинцовая кожа

Вложите по 1 СО для избавления от каждого жетона радиации. Вы можете приобретать способности вроде *Защиты от радиации* за очки опыта.

Скаут

Вложите 1 СО и обговорите с ведущим, чего точно не случится во время странствия (“У нас не будет проблем с мутантами”, “Никаких засад”, “Мы обойдём все радиоактивные зоны”).

Каждый раз, когда вы отправляетесь в путешествие дольше чем на день, вы получаете ресурс d10 бесплатно.

Следопыт

Вложите 1 СО в начале своего путешествия, чтобы сразу (безо всяких проверок) взять три карты Случайных встреч и выбрать ту, которая вам подходит. Если вас не устраивает ни одна карточка, вы должны выбрать новый маршрут и пройти проверку против запаса рока по обычным правилам путешествий.

Если вы не используете систему Случайных встреч, понизьте любые помехи в ходе путешествия на -1 уровень для себя и для всей команды.

Смертельный удар

Вложите 1 СО, чтобы совершить трюк, основанный на рукопашных ударах (обычно трюковый дайс равен d8, при выпадении брейши со стороны противника – d10). Если ваша проверка заканчивается успехом, вложите любое количество Сюжетных очков, чтобы повысить физический стресс на равное количество уровней.

Вероятнее всего, этот перк будет стоить 15 ХР.

Снайпер

Эта способность полностью аналогична предыдущей – с той оговоркой, что распространяется на огнестрельное оружие. Вы вкладываете 1 СО, чтобы совершить трюк, основанный на прицельной стрельбе: обычно трюковый дайс равен d8, но при выпадении брейши со стороны противника повышается до d10.

Если ваша проверка заканчивается успехом, вложите любое количество Сюжетных очков, чтобы повысить физический стресс на равное количество уровней.

Такой перк вполне может стоить 15 ХР.

Стойкий разум

Если на вас пытаются повлиять при помощи уговоров, мощных наркотиков или – кто знает? – телепатических сил, вы одновременно удваиваете и повышаете самую подходящую характеристику.

Тихая смерть

Нанося удары противнику, не ожидающему нападения, вы добавляете сразу четыре дайса в результат.

Таинственный незнакомец

Вы привлекли внимание таинственного союзника, который отныне будет приходить к вам на помощь в трудных или опасных ситуациях. Если дело для вас оборачивается хуже некуда, Создатель *обязан* ввести в игру таинственного незнакомца, который будет помогать вам до конца Сцены. Он может обладать любыми, но неизменно ценными характеристиками (пример таких характеристик можно посмотреть в Случайных сценах).

Вы можете вложить 1 СО, чтобы попросить ведущего о появлении незнакомца в менее критических условиях, однако в этом случае он может появиться только на несколько раундов – в зависимости от того, насколько остро вам нужна помощь.

Улучшенный критический

Если вы добиваетесь исключительного успеха (превышая результат оппонента на +5 или больше очков), ваш итоговый дайс возрастает сразу на +2 уровня вместо одного. Если вы получаете сразу несколько степеней исключительного успеха (например, превышая результат оппонента на +10 очков), каждая после первой усиливает итоговый дайс только на +1 уровень.

Халявщик

Раз в Сцену вы можете просто вложить 1 СО и заявить, что находите что-то полезное (стоимостью приблизительно в 5-6 КОБ). Это может быть стимулятор, запас еды или упаковка с последним патроном, которого хватит буквально на один выстрел – зато какой!

Целитель

При исцелении других людей вы всегда добавляете третий дайс в результат. Заниматься самолечением или проводить хирургические операции на самом себе гораздо труднее, но если вы добавляете третий дайс в результат за 1 СО, вы также повышаете итоговый дайс на +1 уровень.

Эмпатия

В мирных условиях вы добавляете третий дайс к результату в любых диалогах, не связанных с конфликтами, устрашением или причинением боли.

В сражениях вы удваиваете бонус, который получаете от ментального или эмоционального стресса противника (например, если он страдает от эмоционального стресса d8, вы получаете два восьмигранника).

Энтомолог

Повысьте физический стресс в борьбе с мутировавшими насекомыми на +1 уровень. Вложите 1 СО, если хотите повысить стресс сразу на +2.

Ярость ботана

Если ваш физический стресс достигает хотя бы d8, повысьте эмоциональный стресс на +1 уровень и вложите 1 СО. Вы получаете Силу d10 или повышаете её до d12, если обладали ей раньше, а итоговые дайсы противников при попытках вам навредить понижаются на -1 до самого конца Сцены.

Путешествия и Случайные встречи

Эй! Они действительно где-то там.

Описание встречи с НЛО

Каждый раз, когда персонажи готовятся к долгому путешествию, они могут выбрать одного навигатора: следопыта, опытного путешественника или попросту лидера всей команды.

Наряду с длительностью путешествия в днях (или даже неделях) Создатель определяет общую трудоёмкость пути, назначая от одной до нескольких Случайных встреч. После этого навигатор проходит проверку против запаса рока. В случае провала он вытягивает из колоды Случайных встреч ровно три карты и отдаёт их Создателю, не глядя на лицевые стороны. Ведущий сам выбирает, какая Случайная встреча ждёт путешественников.

Если навигатор побеждает в проверке, он смотрит на лицевые стороны карт и даёт Создателю только две на выбор, откладывая последнюю карту в колоду для сброса. В случае исключительного успеха навигатор берёт по одной дополнительной карте за каждые 5 очков превосходства (например, сразу пять карт вместо трёх, если он обошёл результат Создателя на +10 пунктов). В этом случае он всё так же даёт ведущему ровно две карты на выбор, отправляя все остальные в сброс.

Некоторые СЭФ, перки и Приобретения предоставляют особые правила по отбору Случайных встреч, вплоть до прямого выбора карты из всей колоды.



Мы хотим отдохнуть

Если путешествие предполагает несколько Случайных встреч, после прохождения каждой Случайной встречи герои могут или немедленно попросить навигатора вытянуть следующие три карты, или устроить отдых. Из-за опасностей путешествия и убийственной радиации каждый раз, когда путешественники останавливаются на привал, Создатель добавляет d6 в запас рока. В качестве альтернативного варианта он может повысить на +1 уровень Таймер, если таковой был установлен в начале путешествия, требующего уложиться в короткий срок.

Колода Случайных встреч

Вся колода Случайных встреч приведена в последнем разделе в самом конце этой книги.

Событие:

Век опалённых жизней

В конце концов я понял: твой дом – там, где ты сам его себе устроишь.

Ник Валентайн

Этот сценарий служит двум целям: рассказать увлекательную историю, разворачивающуюся на протяжении целого века, и продемонстрировать смену игровой атмосферы в зависимости от выбранных правил.

Вы можете начать играть в это Событие с любого Акта, хотя последовательная смена Актот от первого к третьему сможет продемонстрировать несколько уникальных возможностей, редко встречающихся в игровых сюжетах. Весь Первый Акт рассказывает о выходцах из обречённого Убежища 53, пытающихся узнать больше о жутких реалиях Пустоши и основать полноценное поселение в безопасном месте. Когда им это удаётся, вы вправе продолжить игру, воспользовавшись чередой сюжетных зарисовок, или завершить Первый Акт, попрощавшись с его героями.

Второй Акт начинается через сто лет после основания поселения Вайсборо-Хайтс. Любые явные действия, повлиявшие на облик города в Первом Акте, упоминаются в виде отсылок или полноценных элементов местной культуры. Этот Акт повествует о дальних потомках протагонистов из первой части. Однако вместо того, чтобы сразу бросить их на выживание в Пустоши, Второй Акт предлагает уникальную игровую возможность: рассказать о детстве протагонистов в условиях разрушительной войны банд.

Третий Акт повествует о повзрослевших героях и приобретает глобальный масштаб. После нескольких частных конфликтов героям становится известно о войске супермутантов, возглавляемых таинственным Санитаром – мутантом, желающим облагородить всю Пустошь, подвергнув её обитателей вирусу рукотворной эволюции. К концу игры (или даже раньше, если игроки проявят изобретательность) они смогут узнать любопытный секрет о происхождении Санитара и его настоящем имени.

Если игроки поддержат инициативу Санитара или просто сдадутся под натиском его армии, они могут сами стать супермутантами. При желании вы можете продолжить традицию, начатую этим Событием, и наделить гипотетический Четвёртый Акт новой уникальной возможностью – на этот раз предложив игрокам рассказать историю о выживании в Пустоши от лица супермутантов.

Действие игры может разворачиваться где угодно, однако по умолчанию “игровая карта” находится в паре недель пути от пустыни Мохаве – если двигаться к юго-востоку от Легиона Цезаря. *Если удобно*, считайте, что это Нью-Мексико. Однако – *если удобно* – вы можете переместить действие в мексиканскую Тихуану, американский Сиэтл или

канадский Торонто, заменив отдельные декорации и упомянув местный говор. Сюжет от этого не изменится – если только вы сами этого не захотите.

Акт первый: Пепельное безмолвие

Завязка

- **Фаза действий:** День, когда всё изменилось
- **Переходная сцена:** Обратный отсчёт

Ключевые Сцены

- **Фаза действий:** Прыжок в неизвестность
- **Фаза действий:** Мёртвый город
- **Фаза действий:** Первый контакт
- **Переходная сцена:** Нельзя оставаться
- **Фаза действий:** Песчаная буря
- **Переходная сцена:** Мы не одни
- **Фаза действий:** Давайте знакомиться
- **Фаза действий:** Лучшие охотники в Пустоши
- **Фаза действий:** Разведка
- **Фаза действий:** Битва за Вайсборо-Хайтс
- **Переходная сцена:** Новая эра

Дополнительные Сцены

- **Фаза действий:** Ваше сиятельство
- **Фаза действий:** Ни шагу дальше
- **Фаза действий:** Заложник
- **Фаза действий:** Канализационные работы
- **Переходная сцена:** Вопрос вкуса
- **Переходная сцена:** Стоянка Уакота
- **Фаза действий:** Мы пойдём дальше
- **Фаза действий:** Последний визит в Убежище

Вехи Первого Акта

Обугленный мир

1 ХР, когда вы впервые за Сцену обсуждаете, как изменился мир после ядерной катастрофы.

3 ХР, когда вы идёте на жёсткие меры, объясняя это тем, что старые представления о нравственности больше не существуют, или когда вы подходите к решению конфликтной ситуации как цивилизованный и культурный индивид.

10 ХР, когда ваши преступные действия добавляют в запас рока не менее шести дайсов или когда вы совершаете героический поступок, забирая из запаса рока десятигранник.

Новый век географических открытий

1 ХР, когда вы пытаетесь узнать что-то новое об окружающем мире.

3 ХР, когда вы рискуете для изучения необычного животного, ядовитого растения или радиационного фона.

10 ХР, когда ваше стремление пополнить научные знания о Пустоши приводят к травме или когда вы отказываетесь изучать интереснейший научный феномен, потому что он может быть опасен.

Послание Вселенной

1 ХР, когда вы относитесь к неизвестной реалии Пустоши с религиозным трепетом (“Бесы, которых вы называете гулями, воплощают семь смертных грехов”).

3 ХР, когда вы испытываете чистоту своей веры, добровольно рискуя своим здоровьем, или когда союзник наносит вам ментальный стресс, давая научное объяснение происходящему.

10 ХР, когда вы совершаете неоспоримо полезное или поистине героическое деяние, потому что к этому вас подтолкнула вера, или признаёте, что Пустошь – продукт проваленных политических операций, а не божественного возмездия.

Мы назовём его в мою честь

1 ХР, когда вы впервые за Сцену обсуждаете дела, связанные с основанием города.

3 ХР, когда вы получаете стресс при выполнении задач, напрямую связанных с основанием города (например, сталкиваетесь с дикими гулями во время осмотра местности, подходящей для возведения первых домов).

10 ХР, когда вы переходите непосредственно к основанию города или получаете травму, пытаясь это сделать.

А пошло оно всё

1 XP, когда вы впервые за Сцену пытаетесь убедить других персонажей, что текущая задача вам не по зубам.

3 XP, когда вы достигаете явных успехов в решении задач, совершенно не связанных с основанием нового поселения, или когда вы всё-таки собираетесь с силами и устраняете очередную проблему, стоящую между Убежищем и основанием города.

10 XP, когда вам доверяют задачу, обладающую фундаментальной важностью для выполнения общей миссии, или когда вы убеждаете других персонажей бросить проклятое Убежище 53 на произвол судьбы.

Приобретения Первого Акта

- **[5 XP/10 XP] Общее дело:** Возможно, Смотритель Прайс нашёл несколько радиационных костюмов, считавшихся потерянными, и теперь может послать с вами несколько дополнительных спутников. Возможно, он договорился с гулями, чтобы они выслали вам группу поддержки. Возможно, на помощь к вам неожиданно приходят индейцы Уакота.

Так или иначе, за 5 XP вы заручаетесь помощью группы союзников 3d8 или 4d6 ровно на одну Сцену. За 10 XP вы можете либо повысить их характеристики до 3d10 или 4d8, либо гарантировать, что они останутся с вами до конца Акта.

За 15 XP вы можете поручить отряду союзников любую задачу и напрямую определить исход всей Сцены (“Сообщество гулей “Ратас” помогает нам захватить лагерь Уакота”). Позвольте Создателю внести ровно одну поправку (“Небольшая группа индейцев сбегает, поклявшись вам отомстить”).

- **[5 XP/10 XP] Возьмите себя в руки:** За 5 XP вы можете снять все помехи и виды стресса с отряда союзников или устранить одну травму. За 10 XP вы можете повысить любые две характеристики ваших союзников на +1 уровень или добавить новый полезный СЭФ.

- **[5/10/15 XP] Мне нужна помощь, док:** Вернитесь в Убежище и пожертвуйте 5 XP, чтобы снять с себя все виды стресса или понизить травму на -1 уровень. Вложите 10 XP, чтобы запросить у Смотрителя Прайса один элемент оборудования, который он планировал оставить в Убежище. Это может быть автономный медицинский робот, добавляющий d10 к проверкам лечения в Переходных сценах и позволяющий проходить по одной проверке лечения даже посреди Фазы действий *без* добавления десятигранника. Или это может быть единственный идеальный комплект брони во всём Убежище, наделяющий вас Защитой d10 наряду с ценным СЭФ.

За 15 XP вы убеждаете доктора установить вам единственный киберимплант в Убежище, повышающий две ваши способности d8 до d10 или только одну способность d10 до d12 *наряду* с получением одного СЭФ.

- **[10/15 XP] Неожиданное открытие:** По договорённости с Создателем просто заявите, что рядом с вами находится что-то необычайно ценное: склад довоенных продуктов, потрепанный комплект Силовой брони, поселение дружелюбных мутантов или другой источник полезных ресурсов. Фактически вы создаёте новую Сцену, которая может круто изменить ход сюжета.

В зависимости от ценности подобного изменения пожертвуйте 10 или сразу 15 очками опыта.

- **[10 XP] Довоенная техника:** В это трудно поверить, но из-за сравнительной малообжитости региона никому до вашего появления ещё не удавалось обнаружить этот вездеход. Или мотоцикл. Или ракетницу. Или суперкомпьютер. Обговорите с Создателем новые характеристики и возможности, которые вам открывает эта находка. Учтите, что даже самый продвинутый образец технологий не сможет наделить вас характеристикой d12.

Акт второй: Гиблые улицы

Завязка

- **Фаза действий:** Незабываемый день
- **Переходная сцена:** Вот и поговорили

Ключевые Сцены

- **Фаза действий:** Охота
- **Фаза действий:** Ужас из канализации
- **Переходная сцена:** Плен, крысы и голод
- **Фаза действий:** Шорох во дворе
- **Фаза действий:** Зло, которое мы творим
- **Переходная сцена:** Неслыханная награда
- **Фаза действий:** Большие разборки в маленьком городе
- **Переходная сцена:** Городу требуется крысолов
- **Фаза действий:** Разворошённый улей
- **Фаза действий:** Подлинный облик зла
- **Фаза действий:** Королевская битва

Дополнительные Сцены

- **Переходная сцена:** Эй, парень!
- **Переходная сцена:** Школьный пикник

- **Переходная сцена:** Рождённый летать
- **Переходная сцена:** Дешёвый свинец
- **Фаза действий:** Слежка за Хиксом
- **Фаза действий:** Взрослая работа
- **Переходная сцена:** Народный гнев
- **Переходная сцена:** Небесная могила

Вехи Второго Акта

Первая любовь

1 ХР, когда вы влюбляетесь в другого протагониста или хорошо проработанного NPC.

3 ХР, когда вы жертвуете чем-нибудь ценным ради поддержания отношений или проводите всю Переходную сцену с возлюбленным.

10 ХР, когда вы убеждаетесь, что эти отношения перешли на серьёзный уровень, или когда вы списываете всё как детскую наивную влюблённость и теряете своего избранника.

Моя новая семья

1 ХР, когда вы пытаетесь привлечь внимание гангстера.

3 ХР, когда вы получаете стресс, выполняя задачи, порученные мафиози, или когда вы открыто выступаете против гангстеров.

10 ХР, когда вас принимают в семью или когда вы убиваете члена мафии, и об этом становится известно его семье.

Дружелюбный помощник

1 ХР, когда вы предлагаете соседям по городу помощь взамен на смешную награду (“Мисс Стоун, давайте я покрашу вам забор, а вы отпустите Билли поиграть с нами”).

3 ХР, когда вы получаете сразу 3 КОБ за неожиданно ценную помощь или когда вы отказываетесь помогать человеку, потому что он злой.

10 ХР, когда вы приходите на помощь человеку в критической ситуации или обмениваете все накопленные вознаграждения на что-нибудь ценное, говоря остальным ребятам, что это было вашей целью с самого начала.

Завтра мне стукнет десять!

1 ХР, когда вы совершаете яркое сумасбродное действие, на которое способен только ребёнок (забраться в дом соседнего мальчишки и стянуть у него из-под кровати бесценный журнал с девчонками).

3 XP, когда вас наказывают за вашу выходку, причиняя эмоциональный стресс, или когда вы получаете благодаря ей на удивление “взрослую” награду (пули для пистолета, дозу Винта, компьютерный чип).

10 XP, когда вы побеждаете в схватке, потому что противник вас попросту недооценил, или когда вы получаете стресс d12 и понимаете, почему взрослые стараются вести себя осторожнее.

Я люблю тебя, мама

1 XP, когда вы обращаетесь за советом к родителям

3 XP, когда вы жертвуете чем-то ценным ради близких или получаете стресс в конфликте с одним из них

10 XP, когда вам удаётся решить проблему своего родственника (вернуть отцу-алкоголику волю к жизни, заставив его бросить пить, помочь матери стать певицей, убедить брата-изобретателя завершить проект по созданию мотоцикла) или когда вы приходите в бешенство от поведения вашей семьи и сбегаете из дома.

Приобретения Второго Акта

• **[5 XP] Карманные расходы:** Может, вы много работали этим летом, а может, учитель Мейсон договорился с вашими родителями о поощрении за учёбу. Так или иначе, вы получаете в награду предмет, о котором большинство детей даже не позволяют себе мечтать. Подберите любой элемент снаряжения стоимостью до 40 КОБ. Учтите, что вы получаете только предмет такой стоимости, а не сами КОБ: ни один взрослый в здравом уме и трезвой памяти не станет выдавать столько КОБ на руки отпрыску – как и дарить ему миниган с разрывными пулями.

• **[5 XP/10 XP] Детская отходчивость:** За 5 XP вы можете снять с себя все виды стресса. За 10 XP вы приобретаете новый СЭФ, отражающий вашу неуёмную энергию. За 15 XP вы можете автоматически выполнить одну сложную задачу, просто объяснив, как в этом помог ваш возраст (“Гангстеры даже мысли не допускают, что я могу им навредить, и не замечают, как я пробираюсь в их оружейную и закладываю там взрывчатку”).

• **[5 XP/10 XP] Уроки Мейсона:** За 5 очков вы повышаете одну интеллектуальную характеристику d8 или d6 на +1 уровень или добавляете СЭФ, связанный с изобретениями и наукой. За 10 вы можете повысить сразу две характеристики d6 или d8 на +1 уровень или повысить только одну и добавить ещё один СЭФ. За 15 очков вы избавляетесь от одного Предела (учтите, что в комплекте способностей всё равно должен остаться ещё один) и добавляете новую Специализацию d8. Если у вас лишь один Предел в комплекте способностей, не убирайте его, но повысьте одну Специализацию d8 до d10 и добавьте ещё одну Специализацию d8.

• **[5/10/15 XP] Этот парень нам нужен:** Несмотря на ваш возраст, мафия считает вас исключительно перспективным рекрутом. За 5 XP вы можете обзавестись подмогой, которая отвлечёт противника на себя. Если антагонист не видит причин охотиться лично на вас, опишите, как он сражается с мафиози – однако фактически он выбывает из Сцены. Если антагонист твёрдо убеждён, что его целью должны стать именно вы, продолжите схватку, но в каждом раунде повышайте его физический стресс на +1 уровень. Наконец, если антагонист способен легко заживлять ранения, повышайте не стресс, а помеху *Есть на кого отвлечься*.

За 10 XP вы запрашиваете поддержку боевого отряда мафии 3d8, а по окончании боя они подкидывают вам оружие и снаряжение на 25-40 КОБ. В их глазах, вы не ребёнок, а полноценный солдат в войне за городские ресурсы.

За 15 XP повысьте Кооперацию мафии до 4d8, а стоимость снаряжения – до 60-70 КОБ.

• **[5/10/15 XP] Оно:** По договорённости с Создателем вы объявляете, что в городе появляется жуткий монстр, охотящийся на местных жителей. Хорошая новость состоит в том, что “оно” забирает жизни неугодных вам личностей. За 5 XP вы попросту устраняете одного маловажного NPC – вероятно, получая возможность осмотреть его жилище, пока о его гибели не узнали взрослые.

За 10 XP вы можете устранить любого персонажа в игре, кроме героя другого игрока, или уничтожить целую группу NPC (“Мы до сих пор разбираемся, как Коготь смерти проник на консервный завод Манчини”).

За 15 XP попросите Создателя установить границы для вашей заявки (“Ты можешь натравить монстра на всех, кроме Папы Мейсона”). Затем опишите, что монстр делает со всеми второстепенными персонажами, когда-либо попадавшимися вам в игре.

Акт третий: Армия Санитара

Завязка

- **Переходная сцена:** Несколько лет спустя

Ключевые Сцены

- **Фаза действий:** Кошмарная битва
- **Переходная сцена:** Ужин для воронья
- **Фаза действий:** Убежище 46
- **Фаза действий:** Так что там с Хэвентоном?
- **Фаза действий:** Город усопших
- **Переходная сцена:** Что-то надвигается
- **Фаза действий:** Красная заправка
- **Фаза действий:** Игл-Пасс

- **Фаза действий:** Робозавод
- **Фаза действий:** Чёрные паруса
- **Переходная сцена:** Мы дома
- **Переходная сцена:** Соседи
- **Фаза действий:** Это для вашего блага
- **Фаза действий:** Последствия

Дополнительные Сцены

- **Фаза действий:** Бегство
- **Фаза действий:** Допрос
- **Переходная сцена:** Дорога домой
- **Фаза действий:** Отряд самоубийц
- **Фаза действий:** Цезарь и Чингисхан
- **Переходная сцена:** Все дороги ведут в Рим
- **Фаза действий:** Иди туда первым
- **Фаза действий:** Опасный северо-восток
- **Фаза действий:** Возвращение в Игл-Пасс

Вехи Третьего Акта

Необъятная Пустошь

1 ХР, когда вы готовитесь к путешествию.

3 ХР, когда вы влипаете в неприятности в ходе Случайной встречи или создаёте ресурс для союзников, помогая им в путешествии.

10 ХР, когда вы находите что-нибудь ценное далеко от дома или получаете травму из-за своей неутолимой жажды приключений.

У всего есть цена

1 ХР, когда вы используете свои Специализации, чтобы заработать.

3 ХР, когда вы создаёте не менее двух ресурсов, основанных на деньгах или ваших профессиональных талантах.

10 ХР, когда вы тратите все накопленные пожитки (не меньше 50 КОБ) для спасения всей команды или когда вы отказываетесь помогать союзнику, потому что вам это невыгодно.

Мутация души

1 XP, когда вы пытаетесь преодолеть разногласия между людьми и мутантами или намеренно подливаете масла в огонь.

3 XP, когда вы причиняете стресс мутанту лишь потому, что он мутант, или когда вы помогаете ему избавиться от стресса, хотя могли бы легко пройти мимо.

10 XP, когда вы жертвуете здоровьем или репутацией для установления долгосрочного мира между людьми и мутантами или когда вы клянётесь истребить всех мутантов в округе, поскольку они лишь мешают выживанию “чистых” людей.

Первый шаг к утопии

1 XP, когда вы объясняете союзнику, как можно выстроить цивилизацию будущего.

3 XP, когда вы подталкиваете других людей к действиям, которые, согласно вашему плану, могут помочь в построении цивилизации будущего, или добровольно приписываете себе эмоциональный стресс в размере крупнейшего дайса рока, потому что всем безразличны ваши мечты.

10 XP, когда вы рискуете головой ради построения утопии или когда вы совершаете настоящий прорыв, в который не верили остальные (например, основываете город, в котором люди и гули живут без вражды).

Остановите планету, я сойду

1 XP, когда вы жалуетесь на текущее состояние общества.

3 XP, когда вы пытаетесь изменить что-то в людях или решаете, что вам будет лучше в другом коллективе (от гулей и супермутантов до синтов и ещё более экзотических порождений искусственной эволюции).

10 XP, когда вы становитесь лидером идеологической организации вроде Хаобологов или Последователей Апокалипсиса либо сближаетесь с представителем “традиционного” общества и признаёте, что вы научились у него любить этот мир.

Приобретения Третьего Акта

• **[5/10/15 XP] Дайте нам сопровождение:** В пределах Сцены или до самого конца Акта вас сопровождает отряд вооружённых защитников города. Если им поручено сопровождать вас лишь до окончания Сцены, охранники обладают характеристиками 3d10 или 4d8 по вашему выбору (за 5 XP) либо 4d10 (за 10 XP). Если вы хотите, чтобы они шли с вами до конца Акта, вложите ещё 5 XP: заодно это добавит отряду СЭФ *Служить и защищать*, позволяющий ослаблять самый крупный дайс на руке на -1, чтобы добавить к броску d6 и повысить причиняемый стресс на +1 уровень.

- **[5/10/15 XP] Я возьму это:** Вложите 5, 10 или сразу 15 XP и наберите снаряжение общей стоимостью приблизительно в 50, 100 или 150 КОБ. В целях игрового баланса Создатель вправе понизить количество или качество таких предметов, поскольку вы получаете их на месте, а не разыскиваете у других торговцев в ходе игры.

- **[10/15 XP] Неожидающее открытие:** Как и в случае с Первым Актом, по договорённости с Создателем вы можете просто решить, что рядом с вами находится что-то необычайно ценное: склад довоенных продуктов, потрепанный комплект Силовой брони, поселение дружелюбных мутантов или другой источник полезных ресурсов. Фактически вы создаёте новую Сцену, которая может круто изменить ход сюжета.

В зависимости от ценности подобного изменения пожертвуйте 10 или сразу 15 очками опыта.

- **[5 XP] У нас есть дела поважнее:** Проигнорируйте одну Случайную встречу и устраните один вид стресса целиком.

- **[10/15 XP] Наследие предков:** Отыграйте короткий флэшбек, отсылающий к Сцене, действительно произошедшей в пределах Первого Акта. За 10 XP персонаж получает доступ к любым двум характеристикам своего предка до конца Сцены. За 15 XP он получает доступ только к одной, но до конца всего Акта.

Акт первый:

Пепельное безмолвие

Представляешь себе разбитое стекло? Даже если собрать все кусочки вместе, целого стекла все равно не получится. Но, если хватит ума, из кусочков стекла всё равно можно что-то сделать.

Мойра Браун

Убежище 53 никогда не предназначалось для выживания. В рамках правительственного эксперимента всё оборудование, от тяжёлой входной двери и водного чипа до продуктовых систем и компьютеров было наделено фатальными ошибками. Приблизительно каждый месяц в Убежище что-то ломалось. Даже материалы, из которых можно было сконструировать что-нибудь новое, не отличались высоким качеством. Уже в первые годы после войны Убежище напоминало трущобы, в которых люди жили немногим лучше, чем в гетто начала двадцатого века.

Единственное, что не должно было выйти из строя — камеры наблюдения, предназначенные для записи изнурительного выживания в обречённом Убежище, — по иронии судьбы, тоже сломалось из-за некомпетентности местных техников. После того, как дверь захлопнулась намертво, выяснилось, что в Убежище не хватает еды и медикаментов. Уже через несколько лет после Великой войны из шести сотен жителей почти двести умерли от заболеваний, хронического недоедания и утечки радиации из ядерного реактора.

Проблему удалось решить только в начале двадцать второго века, когда учёные и инженеры смогли титаническими усилиями вывести новые сорта овощей, устойчивые к радиации и способные расти в подземных теплицах. Условия жизни в безрадостном, клаустрофобном бункере, воспринимавшиеся довоенным поколением жителей как кошмар наяву, понемногу стали родными и даже вполне комфортными для их потомков.

Сегодня, в 2163 году нашей эры — само собой, если верить Смотрителю Прайсу, поскольку все электронные календари были потеряны вместе с основной частью компьютеров, — Убежище населяют представители третьего и четвёртого поколений, ни разу не видевших света солнца.

Противогазы, скудная пища, отсутствие развитой медицины — всё это с детства знакомо жертвам Убежища 53. Большинство жителей даже не подумывают выходить наружу, считая разрушенную планету за пределами своего дома не менее чуждой, чем Луну или Марс, о которых рассказывают старики. Всё меняется, когда дверь Убежища раскрывается, позволяя убийственной радиации просочиться внутрь.

Суть Акта

Этот Акт необычен в том отношении, что по умолчанию он представляет собой предысторию основных событий игры. При желании вы можете пропустить эту часть, сразу перейдя ко Второму и даже Третьему Акту.

Вместе с тем, история *Пепельного безмолвия* позволяет достичь двух значимых целей: отразить дух самой первой части **Fallout**, в которой игроки знакомятся с жутким миром постъядерной Пустоши, и показать, на какие жертвы пошли основатели Вайсборо-Хайтс, в котором будут проживать уже основные протагонисты этой истории.

Если вы заинтересованы в этом подходе, предупредите всех игроков, что по умолчанию они создают персонажей, которые не проведут в истории много времени. В сущности, они могут погибнуть в первых же Сценах игры – что прекрасно отразит тяготы выживания в мире, с которым протагонисты попросту не знакомы. Если кто-нибудь из персонажей погибнет ещё до конца Первого Акта, предложите игроку роль одного из спутников протагонистов (наподобие Моргана, Эшли или супругов Макалистер).

По задумке, Акт завершается после того, как герои находят пристанище в Вайсборо-Хайтс и основывают в нём новое поселение. Если игрокам не захочется расставаться с полюбившимися персонажами – и самой возможностью посмотреть на **Fallout** глазами людей, ничего не знающих о зловещей Пустоши, – вы можете продолжить игру в любом направлении. Тем не менее, это может заставить вас вносить кардинальные правки в последующие Акты (особенно если герои решат создать поселение в другой точке игровой карты).

Отдельно стоит отметить, что этот Акт не предполагает использования Случайных встреч. Многие фракции и реалии, упоминаемые в колоде Случайных встреч, попросту не существовали к началу 2160-х годов. Кроме того, Акт уже наполнен заранее предопределёнными встречами, позволяющими обогатить атмосферу знакомства выходцев из Убежища с миром постъядерной Пустоши. Появление Случайных встреч может серьёзно нарушить планы ведущего. Оставьте эту систему для длительных путешествий в двух следующих Актах – или используйте её на свой страх и риск.

Жанр и запас рока

  *Весь Первый Акт проходит по правилам Одинокой дороги и Апокалиптического хоррора. Запас рока в начале игры представлен двумя десятигранниками.*



Фаза действий:

День, когда всё изменилось

Радиационный фон: 0

День, когда всё изменилось, наступил в октябре 2163 года – если Старейшина Прайс не сбился со счёта. Герои сидят в столовой, наслаждаясь кашницей с вкраплениями синтезированных овощей и грибов. Долгие годы, прожитые в условиях дефицита еды, приучили их различать богатый спектр вкусов и запахов в пище, которой в прежние годы добрый хозяин не стал бы кормить и скотину.

Поскольку местные техники (а возможно, сами протагонисты) решили проблему с электроснабжением, столовую заливают **Мягкий свет** ламп, свисающих с потолка без патрона. В небольшом помещении звучат **Довоенные песни**, слова которых все знают наизусть. Даже сквозь музыку слышен **Неровный шум генераторов**, вырабатывающих электричество.

Супруги Ванда и Скотт Макалистер, большие друзья персонажей, привычно собачатся и зубоскалят для развлечения. Чернокожий детина Морган – почти здоровяк по здешним заниженным меркам – лениво комментирует их притворную ссору, перелистывая страницы журнала, посвящённого довоенной технике. За его спиной угадываются очертания стеллажей с мытой посудой.

Заносчивый эрудит Эшли, как всегда, сидит за отдельным столиком. За сорок лет жизни он так и не научился сходить с людьми, а его сальные волосы закрывают лицо, напоминая грубо обрезанные верёвки. Перед ним тоже лежит журнал о научных изобретениях прошлого века. Эшли – весьма компетентный учёный, если использовать избирательные критерии Убежища 53, но его недолюбливают из-за вечной назойливости и отсутствия чувства юмора. Например, когда он показывает супругам Макалистер снимок с американского спутника, предлагая представить, как теперь выглядят Штаты с земной орбиты, Ванда и Скотт в унисон предлагают ему представить, что он заткнулся.

Неожиданно в столовой срабатывает потрескивающий радиопередатчик. Голос Смотрителя Прайса сообщает о срочном сборе в центральном зале, призывая отложить текущие дела, но напоминая, что сложную электротехнику нельзя оставлять в рабочем состоянии. Собрание может занять больше часа. Из-за помех голос Смотрителя звучит так, словно доносится с того света.

Несколько человек, сидящих в столовой, поднимаются со своих мест. Начинается привычное ворчание, поскольку серьёзных поломок в Убежище не было уже больше месяца, и обращение Смотрителя по определению означает, что из строя вышло что-то существенное.

Вместе с Вандой, Морганом, Скоттом и Эшли герои добираются до центрального зала по **Клаустрофобным коридорам** Убежища. В некоторых местах лампочки не горят, и идти приходится в **Устрашающей полутьме**.

Основной зал представляет собой двухэтажное помещение с **Лестницами с обеих сторон**. На уровне второго этажа над пространством зала перекинут **Мостик**, ведущий в **Кабинет Смотрителя**. Джейсон Прайс стоит в центре мостика, опираясь на ржавые бортики. Над его головой светит единственная ослепительно яркая люстра в Убежище, очерчивающая его силуэт так, что он кажется заблудившимся призраком.

Когда в зале собирается основная часть жителей – больше двухсот человек, отличающихся редкой **Щуплостью и Болезненностью**, – Джейсон Прайс взволнованным голосом сообщает, что ровно 24 минуты назад была зарегистрирована поломка двери, ведущей в Убежище. По неустановленной причине дверь сдвинулась с места, приоткрыв выход почти на два метра, а двигатели, отвечающие за её работу, вышли из строя. Пока дверь в Убежище не удастся починить, выход будет открыт.

Сквозь волну шума среди собравшихся Смотритель Прайс добавляет, что датчики уже установили вторжение радиации на весь верхний этаж Убежища. Она накапливается прямо здесь и прямо сейчас, пока он говорит эти слова. Он призывает сохранять самообладание, но немедленно спуститься на нижний этаж Убежища, взяв всё необходимое, включая пищевые запасы.

С положительной стороны, отмечает Прайс, этот инцидент открывает Убежищу фундаментально новые возможности, главная из которых заключается в возможности изучить территорию, прилегающую к Убежищу. Если она обладает ресурсами, которых так не хватает в бункере, их можно изучить на предмет безопасности и доставить домой.

По этой причине он собирает отряд из нескольких человек, готовых подняться на поверхность. Исправных радиационных костюмов в Убежище всего несколько (на четыре больше, чем персонажей в игре). Задачей отряда станет измерение уровня радиации на поверхности и беглое ознакомление с территорией за пределами бункера. Длительность вылазки не должна превысить 10 минут.

Останавливая поток вопросов со стороны собравшихся, Джейсон добавляет, что он допускает физическую угрозу для жизни команды, поэтому добровольцам будет выдано боевое оружие. Он хотел бы видеть в команде Эшли как “нашего прирождённого исследователя” и супругов Макалистер, которые несколько раз брали первенство в атлетических соревнованиях. Равным образом, он называет несколько человек, которым он запрещает идти на поверхность, поскольку Убежище будет нуждаться в их незаменимых технических навыках. Экспедиция на поверхность – это риск, а риск должен быть оправдан.

Супруги Макалистер, обожающие притворные споры, но в действительности всегда мыслящие в унисон, через считанные секунды дают согласие. Эшли идёт вместе с ними,

молча поднимаясь к Смотрителю по лестнице. В зале начинается шум. За несколько минут становится ясно, что добровольцев нет.

Если герои не вызываются сами, неразлучный друг Ванды и Скотта, чернокожий Морган, предлагает им не упускать, возможно, единственный шанс совершить что-то значимое за последние годы. Он вызывается в отряд и, если герои всё ещё не идут вместе с ним, рекомендует Смотрителю взять их в команду, называя полезные навыки и психологические черты, которые пригодятся в вылазке.

Если игроки хотят отыграть нерешительность, всё нормально – дайте им пространство для диалога. Но так или иначе, других добровольцев не найдётся, и Смотритель согласится с Морганом, что протагонисты хорошо подойдут для этой работы.

Переходная сцена:

Обратный отсчёт

Радиационный фон: 1

Героям дают полчаса на подготовку. Люди вокруг суетятся, перенося вещи на нижние уровни бункера и обсуждая, что всё это может значить для жизни в Убежище.

Опишите брифинг и приготовления к вылазке на монтажном уровне: вот герой обещает родным, что вернётся, вот он получает радиационный костюм, вот спускается в оружейную. Пусть каждый игрок запросит те инструменты или оружие, которые ему нравится, но держите в уме, что Убежище не располагает обширным запасом экипировки. Например, в Убежище может найтись единственный лазерный пистолет или даже винтовка с полупустой батареей, однако ни о каких ракетницах и пулемётах не может идти и речи.

Каждый игрок получает один стимулятор. Позвольте героям создать ресурсы по правилам Переходных сцен: вложение 1 СО позволяет разжиться ресурсом, на -1 уровень уступающим любой подходящей Специализации. В сюжетных целях считайте, что радиационные костюмы протагонистов способны прослужить до конца всего Акта – в конечном счёте, их ещё не использовали.

Как только всё будет готово, Смотритель выдаёт героям несколько раций (на всех не хватит) и повторяет: не более десяти минут на поверхности. Основная задача: измерение радиации в зоне 200-300 метров от бункера. В случае опасности следует незамедлительно вернуться в Убежище, сообщив по рации, к чему готовиться жителям. На протяжении этих десяти минут возле дверей Убежища будут стоять пятеро вооружённых охранников и один медик.

Наконец, Джейсон вручает одному из игроков счётчик Гейгера и хлопает его по спине: – Готовы? Ну, с Богом.

Фаза действий:

Прыжок в неизвестность

Радиационный фон: 2 (рядом с городом 3)

Герои подходят к выходу из Убежища. По неровному металлическому покрытию тянутся извлечённые ещё годы назад провода, отвечающие за работу двери. В тусклом свете **Оранжевых ламп** они похожи на фотографии змеек, выползших погреться на солнце.

За приоткрытой зазубренной дверью – пугающий, **Неуютный мрак** подземного хода. Ступить на твёрдую каменистую почву ногами, покинув Убежище, – всё равно что высадиться на Луне.

Морган включает фонарик, рассеивая тягучий мрак. Тоннель тянется на десятки метров, не предлагая особого визуального разнообразия. Каменные стены тоннеля изъедены трещинами. На некоторых видна плесень, что можно рассматривать как хорошую новость: в отравленном радиацией мире растёт хотя бы грибок. Сапоги цепляются за каменное крошево, не то оставленное строителями, не то обвалившееся с потолка уже после войны.

Счётчик Гейгера показывает чрезвычайно высокий уровень радиации – безопасный для персонажей в костюмах, но способный вынести приговор всякому, кто проведёт без защиты в таких условиях хотя бы несколько дней. И вся эта радиация тянется в распахнувшуюся дверь Убежища.

В какой-то момент луч фонаря в руках Моргана (или любого протагониста) выхватывает силуэт грызуна, который проносится по камням и растворяется в темноте. Герои, а вместе с ними и спутники, начинают оживлённого обсуждать, что на поверхности существует жизнь.

Ещё несколько десятков шагов, и вдали становится виден голубоватый **Естественный свет**, проникающий в тоннель с поверхности. Спутники персонажей комментируют своё участвовавшее дыхание и сердцебиение.

Достигнув конца тоннеля, герои снова видят грызуна: это определённо крыса, скачущая по камням. В Убежище персонажи видели крыс, но всегда считали их небольшими. Здешняя крыса выглядит так, как будто её поместили под увеличительное стекло. Эшли загробным голосом предупреждает, что приближаться к представителям местной фауны – чрезвычайно опасно. Никто не знает, какие бактерии водятся в ротовой полости здешних крыс.

В самом конце тоннель начинает приподниматься, напоминая трамплин. Потолок заканчивается, и герои впервые видят земное небо. Из небольшого подземного хода оно кажется необъятным, пугающим и поразительно ярким, даже несмотря на россыпь густых облаков.

С бьющимся сердцем герои выходят на поверхность. Открывающаяся их глазам картина поражает воображение своей чудовищностью и размахом. Каменистая почва покрыта

жухлой травой, в которой невооружённым глазом видно копошение насекомых. К выходу из тоннеля подводит асфальтовая дорога, покрытая трещинами размером в несколько человеческих стоп. Дорога ведёт вдоль **Старых приземистых сооружений** со ржавыми крышами и отверстиями в кирпичных стенах. Вдали – может, в нескольких километрах (герои ещё не привыкли определять внушительное расстояние на глаз), высятся серые здания небоскрёбов, многие из которых обрушились друг на друга и образуют исполинские мостики на высоте десяти-пятнадцати этажей. Из-за тысяч оконных проёмов, по большей части лишённых стёкол, они похожи на молчаливых наблюдателей, следящих за протагонистами сонмом прищуренных глаз.

Вдоль дороги тянутся **Ржавые сетчатые заборы** с погнутыми столбиками. Полустёртые надписи на указателе информируют, что некогда здесь располагался город Бётани-Фоллис. Всю дорогу усеивают **Каркасы сгоревших автомобилей**. Если герои хоть раз видели снимки из довоенных музеев, в которых выставлены детали от паровозов, мушкеты или скелеты доисторических ящеров, апокалиптическая картина разрушенного города навеивает похожие ассоциации.

Завороженный Морган говорит, что не отказался бы выпить успокоительного отвара с грибами и спиртом. Можно даже без грибов. И без отвара.

На счётчике Гейгера радиация всё ещё зашкаливает. С игровой точки зрения она наделяет всю Сцену радиационным фоном 3 уровня. Герои с научным образованием могут предположить, что радиацию излучает кратер от разорвавшейся бомбы где-то в глубине города. Если герои не обладают научными знаниями, за них это предположение делает Эшли.

Позвольте героям походить по окрестностям и осмотреть здания. Все полезные инструменты явно были отсюда унесены. Хотя теоретически это могло произойти до войны, герои могут вполне обоснованно предположить, что это следы деятельности тех несчастных, кому было суждено остаться на поверхности уже после ядерного удара.

В траве возле первого сооружения лежит **Скелет крупного животного**, покрытый мухами. У животного необычная структура костей (необычайно прочная), а на массивных плечах росло сразу две головы – само собой, если только кто-то не принёс сюда второй череп для мрачной шутки. Черепа напоминают коровьи.

В какой-то момент Эшли кричит “Ну-ка, ну-ка” и бросается к ржавой бочке, лежащей на земле у сетчатого забора. Прежде, чем его успевают остановить, он запускает руку внутрь и вскрикивает. Мимо него из бочки прошмыгивает огромная крыса. Эшли встревоженным голосом говорит, что укушен. Мгновением позже он добавляет, что укус жжётся. Он сам не знает, как его угораздило забыть об осторожности: исследовательское любопытство взяло верх над разумом.

Эшли просит поймать крысу: её необходимо изучить на предмет заражения. Он говорит, что немедленно возвращается. К тому же, десять минут к этому моменту наверняка подошли к концу.

Если герои хотят поймать крысу, сделать это чрезвычайно сложно: добавьте к проверке запаса рока десятигранник. Если героям удаётся поймать юркого грызуна, он пытается укусить одного из протагонистов за руку: снова пройдите проверку запаса рока без добавления десятигранника. В случае успеха Создатель не причиняет герою стресса, но создаёт помеху *Животный яд* в размере итогового дайса. До тех пор, пока эта помеха остаётся в силе, физический стресс персонажа автоматически повышается на единицу в начале каждой *последующей* Сцены.

Вместо того, чтобы ловить крысу, её можно пристрелить. Тело всё равно можно будет исследовать на предмет заражённости.

С крысой или без, компания направляется обратно в тоннель. В этот момент рация начинает работать, и голос Смотрителя Прайса передаёт, что дверь начинает двигаться. Героям следует поторопиться. Несколько мгновений спустя, когда персонажи уже бегут по тоннелю, Прайс снова начинает что-то кричать, и слабо освещённая дверь в конце подземного хода сдвигается с места. Кто-то из охранников выскакивает наружу в поисках выключателя, и дверь едва не раздавливает его в лепёшку. Растерявшись, охранник отпрыгивает не в ту сторону, и остаётся со стороны тоннеля. Дверь закрывается.

Смотритель Прайс говорит по рации, что система сошла с ума. В Убежище происходят тотальные сбои. Компьютер в его кабинете показывает, что дверь откроется только через 24 часа. Потом голос Прайса съедают помехи.

Герои должны обсудить, что делать. Если ведущий ещё не активировал радиационный фон Сцены, он может сделать это сейчас, чтобы ещё сильнее повысить ставки (учтите, что радиационный костюм наделяет героев Защитой от радиации d8, что требует вложения восьмигранника из запаса рока).

Супруги Макалистер подбегают к охраннику. Плохая новость заключается в том, что на нём нет костюма. Заражённый крысиным укусом Эшли тоже находится не на той стороне Убежища. Хорошая новость состоит в том, что у охранника при себе дробовик с коробкой боеприпасов, одна граната и стимулятор – Смотритель Прайс озаботился, чтобы у охранников было хорошее оснащение на случай появления диких зверей с поверхности. Кроме того, у охранника есть броня (Защита d8).

Ванда Макалистер предлагает остаться у двери на случай, если она снова засбоит и раскроется безо всякого предупреждения. Раз в несколько часов члены группы по очереди могут передавать свой костюм охраннику, Рэю, хотя для этого придётся снять толстый бронежилет.

Эшли тоже не хочет никуда уходить: ему нужна помощь. Скотт пытается восстановить его боевой дух, добавляя, что лучшая часть его тела – не руки, а мозг. Эшли ворчит, что умрёт в компании идиотов с двусмысленным ай-кью.

Если герои предлагают использовать данное время, чтобы исследовать местность, Скотт бодро поддерживает их инициативу. Морган по обыкновению зеркалит его мнение, соглашаясь на всё, что собирается сделать Скотт.

Если герои ждут 24 часа, уже через пять из них Создатель бесплатно создаёт всем помеху *Жажда и голод* d6. Каждые пять часов после этого помеха вырастает на +1 уровень, если только герои не проходят проверку выносливости. Скотт зубоскалит, что Эшли съедят последним, потому что хуже учёного на вкус только заражённый учёный.

Если герои могут каким-нибудь образом попытаться устранить яд (например, высосать его из раны), это не только потребует проверки против запаса рока, но и позволяет Создателю воспользоваться любой брешью, чтобы наделить помехой *Животный яд* d6 самого персонажа, поскольку обнаруживается, что у героя во рту была язва или кариесная трещинка, через которую яд попал в организм.

Если герои попросту ждут, яд повышает физический стресс на +1 не каждую Сцену (поскольку формально эта ещё не закончилась), а раз в пять часов.

Через 24 часа дверь действительно раскрывается, и на этот раз насовсем. Герои могут заняться лечением.

Если герои решают исследовать местность, их ждут по меньшей мере две следующие Сцены. Возможны другие, если герои идут в непредвиденном направлении.

Фаза действий:

Мёртвый город

Радиационный фон: 3

Развалины Бэтани-Фоллс поражают своей грандиозностью. Картину кошмарного города, в котором каждый второй небоскрёб опирается на другой, а **Огромные ямы** в земле демонстрируют полузасыпанные **Тоннели канализации**, дополняют выбитые витрины, истлевшие и почти рассыпавшиеся скелеты в домах, вездесущие крысы... и пробивающаяся сквозь асфальт растительность. Последнее может особенно заинтересовать персонажей, которые обнаружат, что, даже будучи облучёнными, эти растения находятся в удивительно сносном состоянии. Если герои готовы рискнуть, они могут даже съесть их, хотя это позволяет ведущему наделить их 1 СО и одним жетоном радиации за каждое ослабление помехи *Голод и жажда*.

Опишите два-три часа обследования города. Хотя герои не могут найти здесь ничего настоящего ценного (всё в округе давно обнесли жители, о которых протагонисты пока не знают), их могут заинтересовать вещи и материалы, о которых раньше они только слышали от самых старых жителей Убежища 53.

Если это уместно, устройте героям боевое крещение, столкнув их с гигантскими тараканами, муравьями или стаяй крыс. Вот приблизительные характеристики этих созданий. Для упрощения считайте, что совместная помощь Скотта и Моргана просто увеличивает физический стресс, причинённый протагонистами, на +1 уровень. Если вы уверены, что это не мешает темпу игры, наделите их характеристиками, незначительно уступающими способностям главных героев.

Если герои не брали гранату у Рэя (охранника из Убежища), за них это сделал Скотт, хотя он и не станет применять её, если только дело не примет совсем дурной оборот.

Стая мутировавших тараканов

Кооперация

Команда 4d6

Отличия

Знание местности

Трусость

Количество

Огромное насекомое

Проворство d6

Панцирь d6

Челюсти d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Юркость. Вложите d6 из запаса рока, чтобы повысить Проворство на +1 уровень.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения вся стая выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить тараканам стресс уровня d8 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над тараканами.

Предел: Бояться людей. Тараканов легко спугнуть: повысьте эмоциональный стресс на +1 уровень. Если герои убивают трёх тараканов, последний сбегает сам.

Специализации

Скрытность d8

Троица муравьёв

Кооперация

Команда 3d8

Отличия

Коллективный разум

Быстрее, чем кажутся

Омерзительный вид

Мутировавшее насекомое

Скорость d8

Челюсти d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Ядовитый укус. Вложите d6 из запаса рока, чтобы выбрать второй итоговый дайс и создать для героя помеху Животный яд. В каждой *последующей* Сцене физический стресс героя будет возрастать на +1 уровень.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения все муравьи выступают в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить им стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над муравьями.

Предел: Хрупкие ноги. Если герой создаёт помеху или совершает трюк, стреляя по ногам, итоговый дайс вырастает на +1 уровень.

Специализации

Путешествия d8

Стая крыс

Кооперация

Команда 5d6

Отличия

Быстрые

Бестолковые

Выживут где угодно

Истинные наследники Земли

Проворство d6

Выносливость d6

Челюсти d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Юркость. Вложите d6 из запаса рока, чтобы повысить Проворство на +1 уровень.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения вся стая выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить крысам стресс уровня d8 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над крысами.

Предел: Бояться людей. Крыс легко отпугнуть: повысьте эмоциональный стресс на +1 уровень. Если герои убивают четырёх крыс, последняя убегает сама.

Специализации

Скрытность d8

Последствия

Если герои шумят или используют огнестрельное оружие, пули в следующей Сцене будут заранее знать, что на их территории появились люди.

Фаза действий:

Первый контакт

Радиационный фон: 3

Морган и Скотт, которые идут вместе с персонажами, высказывают мысль, что если в округе удастся найти место с меньшим скоплением радиации, это может ознаменовать новую эру в жизни Убежища. Чем чёрт не шутит, возможно, здесь даже получится основать поселение.

Через какое-то время (особенно если герои решают повернуть назад) их взгляд цепляется за что-то странное на одной из улиц. Между **Каркасами довоенных автомобилей** лежат металлические устройства, напоминающие разинутые звериные пасти. Нетрудно понять, что это **Капканы**. В округе есть жизнь. Здесь кто-то охотится.

Словно подтверждая вывод протагонистов, в дальней части улицы появляется существо грязно-бурого цвета, размером с большую собаку. Оно обнюхивает землю, перебирая толстыми лапками, отдалённо напоминающими крысиные. Вслед за ним появляется другое, помельче. Даже если герои не издают шума – и в особенности если они шумят или переговариваются, – зверьки поднимают морды с полуслепыми глазами и нюхают воздух. Затем одно из существ срывается с места, обходя один или два капкана. Неожиданно раздаётся громкий щелчок, и первое из созданий с визгом застревает на месте. В его толстую лапу вонзаются зубья замаскированного капкана. Второй зверёк останавливается, а затем пускается наутёк.

Дайте героям возможность осмотреть это существо. Разумеется, перед ними кротокрыс – первый в их жизни. Скотт интересуется, можно ли его есть. Вскоре с дальней стороны улицы раздаётся тяжёлый звук, напоминающий раскрытие металлического люка. Такой же звук повторяется в нескольких других точках, окружая протагонистов.

Если герои прячутся, их глазам предстают несколько жителей города, выбравшихся на поверхность из канализации. На их лица страшно смотреть – кожа слезает со щёк лоскутами, глаза отличаются нездоровым блеском и на фоне деформированного черепа кажутся выпученными. Создания держат в руках стрелковое оружие, от пистолетов до ружей. Всего их – по одному на каждого протагониста (не считайте Моргана, Скотта или других спутников).

Они приближаются к застрявшему кротокрысу, и один убивает его ударом тяжёлой биты с гвоздями. Если герои успели что-либо сделать с животным (например, добить его), гули начнут обсуждать появление чужаков. Если нет, они заговорят о том, что сегодня мало добычи.

Так или иначе, герои слышат человеческую речь, даже если она дополнена незнакомыми терминами и звучит с явным акцентом (в Убежище жителям легче сохранить коренное произношение, не говоря о повреждениях голосовых связок гулей).

Если у гулей есть повод подозревать, что в округе завелись чужаки, они начинают осматривать автомобили и здания. Разыграйте короткий эпизод с прятками. В идеале гули разделятся, и героев найдёт только один из них. Он попробует предупредить своих, и героям нужно не только убедить его молчать, но и решить, что с ним делать. Если для спасения своих жизней герои убьют мутанта, вполне вероятно, что это будет первое убийство разумного существа на их совести. Морган выразит отвращение к этому решению, впервые за долгое время разойдясь во мнениях со Скоттом, который сам предложит убрать свидетеля.

В целом, гули настроены к персонажам враждебно. Для них герои – счастливики, “гладкокожие”, которые позарились на их охотничьи территории и имущество, несмотря на то, что жизнь и без того мягко с ними обошлась.

Если они поймают героев или если те сами выйдут на связь, гули попробуют обезоружить их, а затем расспросить, откуда они. Узнав о том, что дверь Убежища 53 открылась, они явно начнут планировать что-то недоброе.

Если героям удастся найти с гулями общий язык, они узнают:

- фундаментальную информацию о жизни в Пустоши: людей на руинах старого мира не так уж мало, где-то вдали существуют целые поселения (хотя гули давно там не были и затрудняются даже предположить, в какую сторону нужно идти), а радиация изменяет тела людей и животных не так, как предполагала довоенная медицина. Не упоминайте никаких крупных организаций, хотя можете намекнуть на саму возможность их существования. Например, ходят слухи об организации гладкокожих, которые собирают все довоенные технологии, опасаясь, как бы другие люди не развязали в Пустоши новый аналог мировой войны.

- эти создания – гули, запертые в телах ходячих покойников уже больше восьмидесяти лет

- на руинах Бэтани-Фоллс живут сразу три сообщества гулей, соперничающих между собой. Те, с кем говорят персонажи, никак себя не называют (хотя при установлении доверительных связей герои могут узнать, что остальные прозвали их “Ратас”, то есть “крысами” на испанский манер, поскольку их лидером некогда был латиноамериканец). Чужаки, называющие себя “Семьёй”, появились в окрестностях пятьдесят лет назад и заняли запад Бэтани-Фоллс благодаря превосходному вооружению – невесть откуда взятому. С тех пор западные территории для “Ратас” безнадёжно утеряны. К “Семье” лучше не приближаться: снимут все шмотки, если не шкуру. Наконец, основная часть гулей сошла с ума и ведёт хищнический образ жизни. Эти “дикие” гули встречаются по всему городу, потому что им не хватает мозгов понять, куда соваться не следует.

Результат встречи героев с гулями может сильно варьироваться от действий самих героев – в частности, от подбора слов или выгодных обещаний, поскольку гули не в курсе, в каком

безрадостном состоянии находится Убежище 53. Самыми очевидными вариантами могут быть следующие:

- Схватка с гулями. Несколько гулей могут попробовать убежать и затем вернуться на поверхность с десятком соратников. Даже если герои сами к этому моменту ретируются, гули будут ожидать их нового появления.

- Захват заложников из числа гулей. Герои могут потребовать от гулей часть их скудных ресурсов (вроде охотничьего оружия, медицинских припасов и образцов довоенной техники) или заставить их рассказать, где в округе находится место без радиации. Гули достаточно искренне не представляют, где может располагаться подобное место, но предполагают, что его можно найти на западе, в окрестностях горного городка Вайсборо-Хайтс, опустевшего после войны.

- Захват одного или сразу всех персонажей гулями. В этом случае их отводят в канализацию, хорошо обжитую гулями и оснащённую как электропроводкой, так и множеством потайных ходов. Затем гули попытаются связаться с жителями Убежища с требованием выкупа. Учтите, что через 24 часа дверь раскроется сама собой, и когда гули поймут, что люди ей не управляют, они устроят массовый рейд на Убежище.

- Мирный договор с гулями. Если герои заставят гулей поверить, что в Убежище масса людей, готовых к сражению, гули согласятся обменять свои запасы на скудные, но довольно ценные по критериям Пустоши ресурсы Убежища вроде последних работающих компьютеров.

Гуль

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

Тоска по старому миру

Боль делает мудрее

Ходячий мертвец

Дары радиации

Общение d6

Ремесло d6

Бдительность d8

Оружие d6

Самодельный доспех d6

СЭФ: Выживает хитрейший. При совершении трюков, требующих смекалки или использования окружения, добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: Чего я только не видел. Вложите d6 из запаса рока, чтобы проигнорировать стресс, полученный от запугивания. Если речь идёт об изощрённых пытках, реальной угрозе смерти или других видах устрашения, с которыми трудно не считаться, просто понизьте полученный стресс на -1.

Выберите ещё один СЭФ:

СЭФ: С болью на “ты”. Для того чтобы создать гулю помеху, связанную с мучениями и болью, противник должен вложить 1 СО. Даже в этом случае его итоговый дайс понижается на -1 уровень.

СЭФ: Дайте мне ещё пару рентген! В областях, отравленных хоть одним уровнем радиации, одна характеристика гуля повышается на +1 уровень. Если уровень радиации равен 3 или выше, повысьте ещё одну характеристику. В текущей Сцене гуль повышает на +1 уровень сразу две способности.

Предел: Медлительность. Гули не могут быстро двигаться. Если это мешает их действию, вы добавляете d6 в запас рока, но понижаете самый крупный дайс у них на руке, а затем и итоговый дайс на -1 уровень.

Предел: Зависть. Если герой соблазняет гуля выгодной сделкой, обещая ему то, чего у него ещё нет, добавьте к броску d6 и выберите третий дайс, который войдёт в результат.

Специализации

Техника d8

Путешествия d8

Медицина d8

Бой d8

Фаза действий:

Ваше сиятельство

Радиационный фон: 3 (4 в воде)

Во время осмотра развалин Бэтани-Фоллс (например, забравшись на пятый-шестой этаж одного из сооружений) герои могут заметить **Широкое озеро**, которое, судя по берегам, понемногу начало высыхать. Метрах в пятидесяти от берега возвышается **Грузовой корабль** со ржавыми бортами. Со стороны Бетани-Фоллс трудно увидеть реку, через которую он попал в этом место (она втекает в озеро на востоке). Если долго присматриваться, в окнах корабля можно заметить продолговатый силуэт, сияющий мягким зелёным светом.

Если героям захочется добраться до корабля, для начала им следует найти лодку в одном из прибрежных районов. Считайте поиски лодки устранением крупной помехи d10. В каждом раунде поисков персонажи могут наткнуться на стаю крыс, тараканов или муравьёв – само собой, если вы не чувствуете, что схватки сейчас неуместны.

В случае попадания на борт герои обнаруживают, что судно всё ещё не разграблено местными жителями. В каютах можно найти оружие, боеприпасы и медикаменты, включая пять-шесть бесценных доз Антирадина или Рад-Икса. Проблема заключается в том, что корабль служит убежищем дикого гуля – точнее, особо опасного представителя этой расы. Этот “светящийся” гуль подпитывается радиацией и способен испускать волны накопленной энергии, оглушая противников, чтобы затем обглодать их тела до костей. За гулем хвостом увивается стайка крыс, привыкших разделять с ним трапезу.

Если только герои не смогут укрыться от гуля (крысы не станут нападать сами по себе, ожидая, пока первый ход сделает их “покровитель”), их ожидает столкновение со смертоносным мутантом. Считайте, что любая попытка обзавестись ценным предметом на корабле, не привлекая внимания гуля, требует отдельной проверки скрытности.

Светящийся гуль

Кооперация

Соло d10

Друг d6

Команда d8

Отличия

Абсолютно безумен

Вечная агония

В прошлом веке был капитаном

Капитан первого ранга

Бдительность d8

Выносливость d10

Защита от лазеров d6

Сила d6

СЭФ: Регенерация. Гуль может потратить всё действие на проверку Выносливости. В случае успеха он устраняет физический стресс в размере итогового дайса или понижает его на -1, если итоговый дайс меньше стресса.

СЭФ: Волна радиации. Ослабьте самую крупную характеристику при проверке на -1, но в случае успеха наделите жертву одним жетоном радиации.

СЭФ: Пошевеливайтесь! Вложив любой дайс из запаса рока, Создатель может заставить крыс действовать решительнее в присутствии хозяина. Наделите их преимуществом *Злоба* на уровне, равном задействованному дайсу.

СЭФ: Живительная радиация. Один раз за схватку гуль автоматически понижает физический стресс на -3 уровня (по одному за каждый уровень радиации в этой Сцене). Если столкнуть его в воду, он снимет ещё один уровень стресса. В теории гуль может сам спрыгнуть в озеро.

Предел: Медлительность. Гуль не может быстро двигаться. Если это мешает его действию, он добавляет d6 в запас рока, но понижает самый крупный дайс у себя на руке, а затем и итоговый дайс на -1 уровень.

Предел: Ценит свою жизнь. Если гуль уже задействовал эффект живительной радиации, то, получив стресс d10, он попытается сбежать.

Специализации

Устрашение d10

Бой d8

Послушные крысы

Кооперация

Команда 3d6

Отличия

Проворные

Полагаются на хозяина

Знают тайные ходы

Огромные грызуны

Ловкость d6

Выносливость d6

Укус d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Юркость. Вложите d6 из запаса рока, чтобы повысить Ловкость на +1 уровень.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения вся стая выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить крысам стресс уровня d8 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над крысами.

Предел: Инстинкт выживания. Крыс легко отпугнуть: повысьте эмоциональный стресс на +1 уровень. Последняя крыса попытается сбежать, получив даже минимальный стресс d4.

Специализации

Скрытность d8

Переходная сцена:

Нельзя оставаться

Радиационный фон: 2

По истечении 24 часов герои могут вернуться в Убежище. Смотритель Прайс сообщает неутешительные новости: радиация просачивается даже на нижние этажи бункера, в то время как дверь, по всей видимости, открылась окончательно. Не исключена возможность, что она ещё будет сбойть, но ей управляют скрытые механизмы, о которых местные техники не имели ни малейшего представления ранее. Для получения доступа к этим механизмам понадобятся экскавационные работы, на которые у Убежища нет ни ресурсов, ни времени.

Лучшее, что предлагает Смотритель – это возможность подыскать место на поверхности, ещё не отравленное радиацией. Пока этого не случился, в ближайшие дни, недели и даже месяцы – хоть всю жизнь – местные жители будут пытаться заделать бреши и защитить Убежище от радиации. Тем не менее, результат вовсе не гарантирован, и если всё будет продолжаться так же, как началось, Убежище обречено на вымирание.

Персонажам готовы выдать дополнительное оборудование, запас пищи на две недели поисковых работ и по три стимулятора на каждого члена команды. На место пострадавшего Эшли герои могут взять с собой другого союзника (вероятно, исследователя, медика или стрелка – в зависимости от того, каких навыков не хватает протагонистам). На большее число союзников просто не хватит радиационных костюмов.

Ванда Макалистер вспоминает, что на старом складе осталось несколько микроядерных батарей почти на исходе. Если герои (возможно, при помощи местных техников) готовы сконструировать на их основе новое оборудование, позвольте им модифицировать свою экипировку в пределах Сцены. Считайте это новым ресурсом или недорогим энергетическим оборудованием – как удобнее.

Если герои прилагали усилия к спасению Эшли, пока дверь оставалась закрытой, он подарит им личное изобретение (вроде модифицированной винтовки для истребления грызунов), поделится докторским саквояжем или просто создаст ресурс d8 для того, кого он сочтёт наиболее симпатичным. Эшли попытается сказать пару слов на прощание, однако, будучи интровертом в плохом смысле слова, выдавит из себя только что-нибудь околофилософское (вроде “Любые препятствия кажутся непреодолимыми только при первом знакомстве”).

Хотя героям могут предоставить броню со склада, с реалистичной точки зрения большинство видов брони, кроме самых элитных, просто не влезает в радиационный костюм. Если игрок собирается снять костюм, чтобы надеть броню, он должен быть готов к смерти протагониста от радиационного отравления уже через несколько Сцен.

Если герои возвращаются в Убежище уже после столкновения с гулями, Смотритель Прайс будет крайне взволнован как самим фактом существования разумной жизни, так и угрозой, которую она может представлять для Убежища. Кроме того, физическое состояние гулей заставляет его печально предположить, что в случае переселения на поверхность всех жителей ожидает та же судьба.

Смотритель готов пойти на сделку с гулями, если герои склонны считать, что их словам можно доверять. Хотя Джейсон Прайс не против обменяться с мутантами медицинскими препаратами или инструментами, куда больше Смотрителя интересуют сведения о территориях, потенциально пригодных для поселения. Добавьте в Сцену переговоров с гулями Отличие **Все на нервах** и Сценическую помеху **Припёрты к стенке d8**. Герои могут убрать помеху, если убедят гулей, что у них есть и другие способы достать информацию и ресурсы.

Фаза действий:

Ни шагу дальше

Радиационный фон: 2

Более чем вероятно, что протагонисты сами не захотят куда идти. Пустошь не выглядит ни дружелюбной, ни безопасной, и даже в случае обнаружения незаражённой местности мало что гарантирует выживание поселенцев в мире, о котором они ничего не знают.

Если герои убеждают Смотрителя просто остаться, опишите от двух до четырёх Сцен, в которых герои восстанавливают силы после опасной вылазки и помогают жителям обезопасить Убежище.

Тем не менее, учитывая, что дверь в Убежище теперь распахнута настежь, уже в скором времени гули нанесут в Убежище крайне недружелюбный визит. Разыграйте Сцену тотального боя за каждый этаж Убежища. Те, кто выживет, будут обречены на медленное вымирание или попросту превратятся в гулей.

Если даже в таких условиях игроки откажутся искать место для поселения, всё нормально – это их честный выбор. Разыграйте сценарий о выживании в постъядерном мире с дополнительной опцией в виде медленного превращения протагонистов в гулей.



Дополнительные эпизоды

- Герои могут вмешаться в территориальную грызню гулей – “Ратас”, “Семьи” и “диких”. Если они помогут определённой фракции победить, в следующих Актах Бэтани-Фоллс будет населён гулями, а не рейдерами (по основной хронологии через сто лет гулей выбьют из Бэтани-Фоллс многочисленные бандиты). Герои следующих Актв смогут обнаружить в Бэтани-Фоллс следы деятельности протагонистов: защитные сооружения, обустроенные тоннели канализации, склады с припасами, монументы с их именами и тому подобное.

- Если вам нравится вариант с гулификацией протагонистов, в следующих Актах герои смогут найти Убежище 53, превратившееся в полноценный “некрополь”, кишачий гулями – не обязательно разумными.

- Персонажей можно занять проблемами выживания: изучением области (даже если они не собираются жить на поверхности постоянно), сражениями с мутировавшим зверьём или даже знакомством с дикими человеческими племенами.

- Если вы видите, что игрокам всё же хочется отправиться в странствие, но не хватает более очевидной мотивации, через некоторое время к двери Убежища может явиться отряд Братства Стали, желающий “позаимствовать” то немногочисленное оборудование,

которым обладает Убежище. Взамен Братство поможет героям обосноваться на Пустоши – например, в покинутом поселении Вайсборо-Хайтс.

- Наконец, если вы готовы оставить все предыдущие Сцены на уровне зарисовки и полностью готовы к смене протагонистов, предложите игрокам вкратце описать жизнь своих персонажей и перейти к следующим Актам. Само собой, в этом случае персонажи следующей истории не найдут в Вайсборо-Хайтс отсылок к деятельности протагонистов Первого Акта (вроде их статуй, могил или знаменитых “домов основателей”).

Фаза действий:

Заложник

Радиационный фон: 3

Если вы убеждены, что это не снизит темпа игры, в Сцене вылазки в Бэтани-Фоллс опишите, как Морган выдаёт себя, не успевая спрятаться. Если угодно вложите d8 или d10 из запаса рока, чтобы заставить Моргана наступить на замаскированный капкан и получить физический стресс равного уровня.

Так или иначе, по умолчанию гули хватают Моргана и, поскольку он слишком ошеломлён для расспросов на месте, уводят его в канализацию. Если герои вмешиваются, Сцена завершается схваткой или переговорами, хотя у гулей теперь преимущество в виде заложника. Один из гулей прикроется Морганом и пообещает выбить ему мозги, если герои немедленно не сдадутся. Услышав это, Скотт бросит оружие и призовет героев сделать то же самое.

Если гули видят, что герои настроены серьёзно, они не станут рисковать требованием капитуляции, но прикажут персонажам уйти и вернуться с солидным вознаграждением в виде пищи, боеприпасов или медикаментов. Если герои не вернуться на следующий день, с Моргана снимут радиационный костюм.

В этом случае двое гулей попробуют тайно проследить за персонажами, возвращающимися в Убежище, чтобы понять, откуда “гладкокожие” появились на их территории. Если герои задержатся, гули могут организовать атаку на бункер.

Поскольку в первый момент гули видят именно Моргана, а не протагонистов, герои могут пойти на тактическую уловку и позволить гулям увести заложника, чтобы не попасться им на глаза самим. По возвращении в Убежище им нужно решить, как выручать свояка. Смотритель готов снабдить их хорошим оружием, а при грамотном убеждении (от хорошего отыгрыша до причинения ментального стресса свыше d12) соглашается отправить на помощь Моргану отряд охранников без радиационных костюмов. Впрочем, он до последнего будет настаивать на возможности выйти на обитателей Бетани-Фоллс и договориться о мирном решении конфликта.

Фаза действий:

Канализационные работы

Радиационный фон: 3 (в городском центре 4)

Если герои решат устроить зачистку канализаций, предложите им изучить местность и проработать тактику наступления. Длительное наблюдение за руинами выявляет **Многочисленные тоннели**, которые оснащены **Электропроводкой** и в самых крупных узлах предлагают **Пространство для манёвра**.

На случай появления чужаков гули держат несколько **Кротокрысов в клетках**. Не будучи прирученными животными, кротокрысы нюхают воздух и издают писк, когда чувствуют интересный запах. Хотя они пищат даже во время кормёжки или когда чуют родичей, гули привыкли проверять местность, когда слышат характерный звук. С другой стороны, клетки можно открыть: если загнать кротокрысов в тоннели, они могут посеять хаос среди обывателей канализации.

Судя по всему, в канализации гули не устанавливают ловушек, чтобы они не мешали свободному перемещению. Тем не менее, входы в крупные канализационные узлы перегорожены **Решётчатыми дверьми**, которые закрываются на **Несложные замки d8**.

Учитывая, что гули лишь жалуются на скудную добычу, когда находят в капкане всего одного кротокрыса, однако не бьют из-за этого настоящую тревогу, можно предположить, что их не больше пары десятков (и то при условии, что они едят запасённое мясо). К сожалению для персонажей, это впечатление ошибочно: канализация оснащена **Потайными ходами** в другие районы города, и у гулей есть сразу несколько охотничьих территорий. Каждый день они ловят по несколько кротокрысов, даже если действительно жалуются на скудность добычи.

Всего гулей в канализации – более сорока особей. Когда персонажи спустятся в канализацию, дайте им это понять, описав целые стеллажи с инструментами, рабочей одеждой или даже учётными книгами с именами всех жителей подземного города.

Для реальной зачистки канализации протагонистам придётся или разжиться оружием посерьёзнее, или вернуться с дополнительными отрядами, или проявить хитрость – например, взяв в заложники сразу нескольких охотников.

Центром обитания гулей служит тоннель под главной площадью города – сегодня уже разрушенной. Именно по ней некогда ударила роковая бомба. Уровень радиации в этом месте подскакивает сразу до 4. Если Моргана взяли в заложники, его отвели именно в это место. У гулей мало симпатий к очаровательным “гладкокожим”, и их несколько не беспокоит, что через пару дней пребывания возле ядерного кратера у несчастного выпадут волосы – если не зубы.

Если вы не хотите заставлять игроков решать все вопросы боем, это только приветствуется. Позвольте им провести напряжённые переговоры с текущим лидером

“Ратас” – разумным светящимся гулем по имени Андрес Кармона. Гуль обеспокоен появлением чужаков – выживание в городе и без них никогда не было лёгкой задачей. Кроме того, хотя он не станет об этом рассказывать протагонистам, Андрес боится, что потеряет рассудок, как это часто случается со светящимися гулями. В настоящий момент он занят воспитанием преемника Филиппе, который также находится в этой Сцене. Андрес не хочет вступать в вооружённый конфликт с персонажами не из страха за свою жизнь, а из боязни, что пули заденут Филиппе, на которого он возлагает столько надежд.

Если герои поймут повод для беспокойства Андреса, у них появится новый рычаг давления, позволяющий провести выгодные переговоры.

С другой стороны, если вы видите, что игроки хотят оторваться, устроив гулям локальный армагеддон, не стойте у них на пути. Сделайте это полноценной частью истории протагонистов – и упомяните это событие в следующих Актах. Пусть даже спустя сотню лет потомки героев помнят, как именно их далёкие предки начали путь к основанию города.

Для удобства ниже приведены две модели для отражения характеристик гулей (в зависимости от того, хотите ли вы изобразить их как слабых, но многочисленных, или опытных, но собравшихся в меньшем количестве). Это просто примеры: гулей намного больше, и вам может захотеться написать собственные варианты.

Кротокрысы из клеток

Кооперация

Команда 5d6

Отличия

Прогрызут что угодно

Трусливы поодиночке

Часто недоедают

Мутировавшие грызуны

Бдительность d8

Скорость d8

Шкура d6

Зубы d6

Сила d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Крепкие зубы. Если в проверке атаки используют Зубы d6, отложите этот дайс, но проигнорируйте Броню цели или ослабьте её до d6, если она была равна d10 или d12.

СЭФ: Чутьё на местность. Если вы используете Отличие Сцены в положительном ключе, оно добавляет в ваш запас дайсов сразу d10 вместо обычного d8. Если вы используете его в негативном ключе, оно по-прежнему добавляет к броску d4 и передаёт шестигранник в копилку Создателя.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить кротокрысам стресс уровня d8 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над грызунами.

Предел: Плохое зрение. Напрямую ослабьте итоговый дайс на -1 уровень, чтобы добавить d6 в запас рока. Если вы используете эффект “Атаки по области”, ослабьте все итоговые дайсы, но добавьте в запас рока сразу d8.

Специализации

Путешествия d8

Скрытность d8

Бой d8

Свора гулей

Кооперация

Команда 5d6

Отличия

Защищать дом!

Мстительность

Зависть

Морлоки

Общение d6

Ремесло d6

Бдительность d8

Оружие d6

Самодельный доспех d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Нечего терять. Повысьте ментальный или эмоциональный стресс на +1 уровень, чтобы выбрать сразу три дайса для определения результата.

СЭФ: Знание местности. Если вы используете Отличие Сцены в положительном ключе, оно добавляет в ваш запас дайсов сразу d10 вместо обычного d8. Если вы используете его в негативном ключе, оно по-прежнему добавляет к броску d4 и передаёт шестигранник в копилку Создателя.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить гулям стресс уровня d8 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над гулями.

Предел: Медлительность. Гули не могут быстро двигаться. Если это мешает их действию, вы добавляете d6 в запас рока, но понижаете самый крупный дайс у них на руке, а затем и итоговый дайс на -1 уровень.

Специализации

Техника d8

Путешествия d8

Медицина d8

Бой d8

Сплочённая команда

Кооперация

Команда 4d8

Отличия

Давно не ели

Неприязнь к гладкокожим

Готовы на компромисс

Цари подземелий

Общение d6

Ремесло d6

Бдительность d8

Оружие d6

Самодельный доспех d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Теперь это личное. Пожертвуйте шестигранником из запаса рока, чтобы получить трюковый дайс d10. Вы должны связать этот трюковый дайс с одним из своих Отличий. Если у противника выпадает брешь, трюковый дайс повышается до d12.

СЭФ: Дитя радиации. Вложите d6 из запаса рока, чтобы удвоить любую способность в этом комплекте, одновременно повысив её на +1 уровень.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить гулям стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над гулями.

Предел: Медлительность. Гули не могут быстро двигаться. Если это мешает их действию, вы добавляете d6 в запас рока, но понижаете самый крупный дайс у них на руке, а затем и итоговый дайс на -1 уровень.

Специализации

Техника d8

Путешествия d8

Медицина d8

Бой d8

Последствия

Строго говоря, эта Сцена носит опциональный характер. Мало того, что для вторжения на территорию гулей необходимо, чтобы герои позволили увести Моргана в плен – у героев ещё и хватает других возможностей решить конфликт с гулями.

Тем не менее, если герои успешно зачищают тоннели от гулей, это означает, что они получают доступ к ресурсам загубленных жертв и теперь сами верят в свои силы. Направить их после этого на поиски места для основания поселения будет гораздо легче: если их не напугали десятки мутантов, потребуется что-нибудь посерьёзнее, чтобы они повернули назад.

В зависимости от того, как именно – и по каким причинам – герои поступают с гулями, Создатель вправе засчитать эту зачистку за массовое понижение кармы. Вместе с тем, позвольте игрокам набрать в канализационных хранилищах снаряжение суммарной стоимостью в 35 КОБ на каждого игрока. Разумеется, в канализации не может оказаться новеньких, безотказных лазерных пушек или элитных дробовиков – но наркотики, медикаменты, броня и несложная техника вполне могут лежать на полках подземных складов.

Фаза действий:

Песчаная буря

Радиационный фон: 1

По подсказке гулей или благодаря собственным поискам герои узнают, что к юго-западу от развалин города радиация несколько утрачивает свою силу. После нескольких часов странствия по **Пустынному миру**, дополненному гнетущим видом **Поваленных линий электропередач** и **Обвалившихся эстакад**, персонажи начинают страдать от сильных порывов ветра.

Если они проходят проверку, связанную с научными знаниями, или опираются на подсказки гулей, они понимают, что скоро может начаться песчаная буря. Если Создатель хочет повысить ставки, он может вложить 2d6 из запаса рока, чтобы дополнить бурю радиационным штормом. В этом случае весь пейзаж приобретает болезненный вид, а в небе сверкают молнии, отдающие зеленоватым оттенком. Уровень радиации во время шторма подскакивает на +2 балла (до общих трёх).

Сама песчаная буря требует коллективной проверки на укрытие. В случае провала все получают физический стресс, равный самому крупному дайсу в запасе рока, причём этот дайс не выкладывается, а лишь ослабевает на -1 уровень. Кроме того, Создатель может вложить любое количество дайсов рока, создав для каждого игрока по отдельности помеху вроде *Оружие забито песком*.

Если проверка на укрытие от песчаной бури успешна, Создатель всё ещё может создавать помехи, но физического стресса никто не получает.

Через несколько часов буря уляжется, однако герои заметят в нескольких сотнях метров к западу от себя громадные силуэты, напоминающие скорпионов. Из-за песчаных частиц, всё ещё заслоняющих видимость, поначалу эти силуэты кажутся отдалёнными. Тем не менее, вскоре становится ясно, что они приближаются к месту укрытия протагонистов с феноменальной скоростью.

Если только герои не отвлекут скорпионов или не озаботятся поиском ещё более защищённого укрытия, они повергнутся нападению исполинского многохвостого скорпиона и трёх его маленьких отпрысков – к счастью, пока ещё однохвостых. Учтите, что хотя троица маленьких скорпионов считается одним отрядом, их многохвостый родитель кооперирует с ними в Команде.

Многохвостый скорпион

Кооперация

Соло d8

Друг d8

Команда d10

Отличия

Царь в своих владениях

Всё для спасения отпрысков

Прожил дольше, чем вы

Ошибка природы

Скорость d10

Клешни d10

Хвост d10

Панцирь d10

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Ядовитое жало. Вложите d6 из запаса рока, чтобы выбрать второй итоговый дайс и создать для героя помеху Животный яд. В каждой *последующей* Сцене физический стресс героя будет возрастать на +1 уровень.

Предел: Размер имеет значение. При совершении трюков, связанных с прицельными атаками, игрок бесплатно удваивает полученный трюковый дайс или повышает его на +1 уровень.

Предел: Нулевой интеллект. Если герой создаёт помеху или создаёт преимущество, основанное на отвлечении скорпиона (например, кидает в сторону пищу, чтобы создать помеху *Есть на что отвлечься*), итоговый дайс возрастает на +1 уровень.

Специализации

Путешествия d8

Устрашение d10

Троица скорпионов

Кооперация

Команда 3d8

Отличия

Опасные

Глупые

Охотятся здесь месяцами

Голодные арахниды

Скорость d8

Клешни d8

Хвост d8

Панцирь d8

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Ядовитое жало. Вложите d6 из запаса рока, чтобы выбрать второй итоговый дайс и создать для героя помеху Животный яд. В каждой *последующей* Сцене физический стресс героя будет возрастать на +1 уровень.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения все скорпионы выступают в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить им стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над паукообразными.

Предел: Нулевой интеллект. Если герой создаёт помеху или создаёт преимущество, основанное на отвлечении скорпиона (например, кидает в сторону пищу, чтобы создать помеху *Есть на что отвлечься*), итоговый дайс возрастает на +1 уровень.

Специализации

Путешествия d8

Устрашение d8



Спутники

Начиная с этой Сцены, команду союзников, сопровождающих протагонистов, имеет смысл изобразить как единый отряд. Команда получает Кооперацию “Xd10”, равную численности самих спутников. Например, если с героями идут Скотт и Ванда Макалистер, Морган и ещё один житель Убежища (например, Рэй), Кооперация будет равна 4d10.

От лица спутников ходит любой игрок по вашему выбору. При желании чередуйте игроков в каждом раунде. Кроме того, сразу *все* игроки могут вкладывать Сюжетные очки в усиление действий союзников – даже если саму проверку будет проходить кто-то один.

Кооперация

Команда Xd10

Отличия

На нас надеются

Зубоскальство как образ жизни

А как тебе это?

Друзья и родственники

Оружие d10

Решительность d6

Сила d8

Выносливость d8

Ловкость d8

Бдительность d8

Защита от радиации d8

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Все разом! Игроки могут коллективно вкладывать Сюжетные очки в усиление действий союзников. Например, один игрок может добавить третий дайс в результат, другой – подбросить команде трюковый дайс, а третий – позволить союзникам взять сразу две способности из одного комплекта.

СЭФ: Интенсивная тренировка. Супруги Макалистер уже долгие годы считаются почти единственными в Убежище (вероятно, не считая протагонистов), кто регулярно участвовал в спортивных состязаниях и упражнялся в тире. Пока они остаются в команде, вложение 1

СО со стороны любого игрока позволяет им удвоить или повысить дайс от любой физической характеристики, включая Оружие.

СЭФ: Я сделал это ради тебя. Пока Морган остаётся в команде, он может принять на себя удар, предназначенный для кого-либо из протагонистов. Просто перенаправьте полученный стресс или помеху на отряд спутников. Если вы прибегаете к этой возможности, ближайшее получение стресса или помехи d12 устраняет из отряда именно Моргана.

СЭФ: Помощь не мешает? Добавьте в комплект ещё один СЭФ, отражающий род занятий нового спутника (например, Рэй может повышать один из итоговых дайсов при проверках атаки на +1 уровень).

Предел: Единство. Если стресс или помеха отряда повышается до d12, негативный эффект снимается, но из Кооперации устраняется один дайс.

Предел: Незаменимый талант. Каждый раз, когда один из дайсов Кооперации исчезает, определите, какой персонаж получил ранение (или погиб). Это устраняет и соответствующий СЭФ.

Специализации

Бой d8

Запугивание d8

Общение d8

Если герои берут с собой дополнительного спутника (вроде учёного или техника из Убежища), вместо СЭФ он может добавить новую Специализацию d8.

Травма или смерть?

Если противник устраняет один из дайсов Кооперации в отряде спутников, по умолчанию весь отряд получает травму d6. В этом случае раненый персонаж выживает, но становится обузой для всей команды.

Каждый раз, когда отряд теряет ещё один из дайсов Кооперации, определите, что будет логичнее и интереснее: повысить травму на +1 уровень, ранив ещё одного спутника, или убить одного из раненых. В последнем случае травма отряда понижается на -1 уровень (или полностью исчезает, если она была равна d6), но персонаж погибает.

В некоторых случаях (например, если Кооперацию в отряде понизили благодаря помехам, а не стрессу) может быть логичным наложить на отряд неснимаемую помеху или другой негативный эффект, не причиняя травмы. Например, если Морган получит лёгкое радиационное отравление, это скажется на эффективности всей команды, однако едва ли вызовет полноценную травму.

Переходная сцена:

Вопрос вкуса

Радиационный фон: 1

Спустя двое суток пейзаж сменяется с каменисто-пустынного на более благоприятный. Счётчик Гейгера показывает, что радиация всё ослабевает – место разрыва ядерной бомбы в Бетани-Фоллс осталось далеко позади. В жухлой траве всё чаще попадаются растения и грибы – в том числе фрукты.

Проверка подобных даров природы на радиацию выявляет лёгкое облучение. Тем не менее, при должной обработке потребление таких плодов в пищу не должно приносить большого вреда организму.

Эта новость существенно поднимает боевой дух в команде. Скотт шутит, что когда член его семьи в последний раз ел настоящие фрукты, в ходу были трости с моноклями. Ванда признаётся, что истосковалась по вкусу чего-нибудь *подлинного*. Супруги предлагают протагонистам устроить ужин из местной еды. Морган против – впервые за долгое время он слушается голоса разума, а не желания просто последовать за Скоттом. Если герои захватили из Убежища доктора или учёного, тот отмечает, что на них лежит слишком большая ответственность, чтобы рисковать употреблением местной флоры в пищу.

Если герои согласны, пройдите любую подходящую проверку, чтобы посмотреть, удалось ли обработать местные фрукты или грибы. В случае провала все игроки получают по +1 жетону радиации за употребление облучённой пищи. В случае успеха ужин оказывается безопасным. В обоих случаях вся команда получает поистине незабываемое наслаждение, принимая пищу, выращенную в естественных условиях – без синтетики и электрических ламп.

Вкус у местных растений – терпкий, пряный и сладковатый. Обрадованному Моргану приходит в голову, что из них можно гнать самогон. В теории, если герои готовы жертвовать ценным временем, они могут попробовать сделать и это, хотя по-настоящему длительная задержка в Пустоши ради чувственных удовольствий не может не сказаться на карме протагонистов.

Переходная сцена:

Мы не одни

Радиационный фон: 1

Ещё спустя сутки героев ожидает находка, которая одновременно отпугивает и вселяет надежду. В слабой, малорослой траве лежит тело женщины – совершенно нормальной и полноценной женщины приблизительно тридцати лет. В том, что она мертва, не приходится сомневаться: с первого взгляда можно заметить стрелу, торчащую у неё в бедре. Судя по виду и весьма небольшому количеству насекомых, ползающих по телу, можно предположить, что убили её недавно.

Находка открывает героям в первую очередь то, что в Пустоши есть настоящие люди – не гули и не мутанты. Более того, её появление в этих краях означает, что людей можно найти буквально поблизости. Плохая новость, само собой, заключается в этой проклятой стреле, которая торчит из бедра покойницы. Кто-то убил её с неизвестной целью.

Если герои обыскивают её тело и походную сумку, они находят металлическую бутылку со спиртом, противоядие, набор медицинских средств (весьма грубых даже по меркам Убежища 53) и нечто, напоминающее кошелек. В кошельке, если взять его в руку, что-то ритмично позвякивает. Раскрыв его, герои видят множество отделений, набитых крышками от газировки – немного разными по размеру, но почти идентичными по форме. Большинство крышек позаимствованы у бутылок из-под “Ядер-колы” и “Сансет Сарсапариллы”. На одной крышке видна звезда синего цвета. Если крышки от бутылок будут использоваться в вашей игре, считайте, что эта находка равна 3 КОБ.

Если только герои не предлагают этого сами, Ванда говорит, что женщину нужно похоронить. Скотт соглашается, отмечая, что он бы её кремировал: развести огонь проще, чем рыть могилу. Морган возражает, что костёр будет виден тем, кто лишил эту женщину жизни. Один язык пламени слишком большой высоты – и все они присоединятся к ней.

Похороны женщины не играют явной сюжетной роли, но могут повисить карму протагонистов, если они потратят на неё пару десятков минут и, может быть, произнесут что-нибудь в память о ней. Это их первая заупокойная речь на поверхности. За хорошие, мудрые и поучительные слова игрока вполне можно вознаградить Сюжетным очком.

По умолчанию в этот момент на мир Пустоши опускаются **Сумерки**. Если герои решают скрытно изучить местность, они могут пройти любую проверку на своё усмотрение. Секрет заключается в том, что за ними сейчас никто не следит. В крайнем случае, если кто-нибудь из протагонистов получает сразу несколько брешей в одном броске, заявите, что он привлёк внимание стайки мантисов.

Если герои успешно проходя проверку на изучение местности, они замечают в отдалении нечто похожее на костёр. Узнав о костре, супруги Макалистер начинают наперебой предлагать варианты:

- это выходцы из другого Убежища
- это ещё одна семья гулей
- это зловещие каннибалы, как в довоенных фильмах
- это грабители, для которых нет разницы, кем окажется очередная жертва – выходцем из Убежища или безумным мутантом

Так или иначе, они предлагают не торопиться с установкой контакта и проследить, кто греется у костра и куда эти люди затем отправятся. Возможно, речь идёт не о группе охотников, а о форпосте целого города.

Морган предлагает более радикальный вариант: если после приближения к костру им не покажется, что перед ними – убийцы или дикари, он выйдет к ним под видом мирного путника. Пока эти люди будут отвлекаться на Моргана, протагонисты и супруги Макалистер окружают их, после чего смогут диктовать им свои условия в случае опасности.

Не стоит и говорить, что все эти варианты поступают от спутников только в том случае, если герои сами интересуются тактическими подсказками.

Стайка мантисов

Кооперация

Команда 5d6

Отличия

Назойливые насекомые

Опаснее, чем можно подумать

Скорее смелые, чем умные

Богомол размером с кошку

Скорость d8

Проворство d10

Укус d6

Шипы на лапках d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Слабый яд. Богомол может создавать укусом помехи +1, однако эти помехи не считаются сильным животным ядом и потому не повышают физический стресс жертвы на +1 в каждой Сцене.

СЭФ: Мимикрия. Мантис легко меняет цвет от жёлтого или серо-коричневого до зелёного и даже слегка красноватого. Совершение трюков, основанных на обмане восприятия, всегда повышает трюковый дайс на +1 уровень.

СЭФ: Жажда добычи. Если вы используете Отличие *Скорее смелые, чем умные* на уровне d4, мантис может добавить к броску как Укус, так и Шипы на лапках. В этом случае либо оставьте обе характеристики на уровне d6, либо сложите их и получите один d8. Вне зависимости от решения, Создатель также добавляет d6 в запас рока из-за использования Отличия в негативном ключе.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения мантисы выступают в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить им стресс уровня d8 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над богомолами.

Предел: Хрупкие ноги. Если герой создаёт помеху или совершает трюк, стреляя по лапкам мантисов, итоговый дайс вырастает на +1 уровень.

Специализации

Путешествия d8

Скрытность d8

Фаза действий:

Давайте знакомиться

Радиационный фон: 0

Для того чтобы подкрасться к костру незамеченными, героям нужно пройти коллективную проверку на скрытность (выберите лидера, отвечающего за передвижение группы: все остальные добавляют по одной подходящей характеристике к его броску). В случае провала героев замечают за пятьдесят шагов. В случае успеха они могут не только подкрасться в упор, но и окружить людей, греющихся у костра. **Огонь ослепляет** собравшихся возле него людей, что может сыграть персонажам на руку.

Людей этих шестеро – и это полноценные, настоящие люди. У них загорелые красноватые лица, а волосы явно не знали душа или речной воды долгие месяцы. Грубая сероватая одежда из тонкой ткани покрыта следами пота. Сразу бросается в глаза, что это не воины или охотники, а трое женщин среднего возраста (точное количество лет трудно определить, поскольку они явно принадлежат другой национальности, чем протагонисты), однорукий старик практически без зубов и двое подростков, у которых настолько слабые руки, что они напоминают балясины.

Ещё с расстояния в несколько десятков метров герои начинают улавливать восхитительный **Аромат жарящегося мяса**. Похоже, что мясо нежирное, но настоящий гриль – редкость не только по меркам последних нескольких дней, проведённых на поверхности, но и по тем критериям, к которым герои привыкли в своём Убежище. Это не искусственное мясо из соево-чечевичных смесей: это действительно настоящий гриль.

Хотя персонажи наверняка отключают счётчики Гейгера в целях скрытного приближения, если они сверятся с радиационным фоном в пределах Сцены, они заметят, что радиация отступила ещё сильнее. Фактически это первое место, в котором они отмечают совершенно безопасный уровень радиационного излучения – безопаснее, чем в родном Убежище.

Если героев заметили, женщины и старик поднимаются, закрывая детей. По движениям видно, что они не готовы к бою. Если герои намеренно дают о себе знать, когда находятся уже близко, старик выхватывает из костра горящую ветвь, хотя очевидно, что ей трудно нанести серьёзный удар.

Собравшиеся взволнованными голосами приветствуют путников. Хотя их речь явно звучит как приветствие, сами слова звучат незнакомо. Это не странный акцент, который протагонисты слышали при столкновении с гулями – это именно незнакомый язык. Проверка науки, памяти или аналогичных способностей позволяет героям определить в этом языке одно из индейских наречий, хотя маловероятно, чтобы персонаж, родившийся в бункере через несколько десятилетий после войны, владел этим языком хотя бы на поверхностном уровне.

Если герои заговаривают с женщинами и подростками на своём языке, те долго копаются в памяти, прежде чем дать ответ на предельно упрощённом английском. Путая все артикли и правила произношения, одна из женщин представляется как Макои. Кажется, они ждут здесь охотников, задержавшихся на ночной вылазке. В торопливой, немного испуганной речи Макои дважды звучит слово “смерть”, но в каком контексте, понять чрезвычайно трудно.

Если для игроков это важно, они могут пройти проверку на понимание ломаного английского по особым правилам: брешами в этой проверке считаются и “единицы”, и “двойники”, однако бреша не активируются по обычным правилам. Вместо этого, если у персонажа выпало сразу три тройки, он крайне превратно воспринимает речь женщины как обещание, что охотники перебьют их, как только вернутся: “смерть” в этом случае ждёт персонажей. Обычный провал (с двумя или менее брешами) не позволяет уточнить значения слова “смерть” с двойным повторением.

Только успех без наличия трёх брешей помогает догадаться, что охотники пошли охотиться на животное, прозванное “смертью”, в надежде убить его – “причинив ему смерть”.

Вполне очевидно, что у персонажей в текущей Сцене – все преимущества. Они могут окружить незнакомцев и подождать охотников, взять их в заложники или просто ограбить, хотя против этого будут выступать и супруги Макалистер, и их закадычный друг Морган.

Если герои позволят, незнакомцы вернутся к приготовлению пищи. Из речи женщин они могут понять, что это мясо крупной скотины с толстыми рогами – или, возможно, скотины, убитой оружием из толстой роговой кости.

Мясо рассчитано только на шестерых собравшихся. У игроков должен быть соблазн попросить или потребовать кусок мяса или даже забрать его самостоятельно, однако видно, что на гостей здесь никто не рассчитывал. В случае грубого обращения с женщинами, стариком и подростками высока вероятность понижения кармы.

Если герои продолжают общаться с незнакомцами (или выбивать из них информацию), они могут знать, что все шестеро принадлежат к племени или семье, называющей себя Уакота. Кажется, это означает “Плотно набитый котёл”, но уверенности в этом нет.

Уакота ведут кочевой образ жизни такое количество лун, что, по-видимому, первые из них застали ещё довоенные времена. Уакота редко видят людей, хотя знают, что в горной области к северо-западу (в трёх днях пути) некогда обитали люди с белым и черным цветом кожи – такие же, как протагонисты. Уакота выпрашивали у них пищу в трудные времена, взамен охотясь на зверей, прозванных “смертью”, и продавая людям в горах оружие, сделанное из костей этих лютых хищников.

Потом жителей горного города “отвергла сама земля” – из пещер под их поселением поднялись духи, с которыми не умели справляться ни местные жители, ни Уакота. Теперь

город необитаем. Если герои спрашивают про радиацию (хотя бы простыми словами, интересуясь заболеваниями и дурным самочувствием местных), Макои утверждает, что радиация (“ярость духов”) всё ещё сильна в том регионе, в котором они сейчас встретились, но покинутый горный город полностью от неё избавлен. У горных ручьёв те люди ставили особые дома из металла, в которых они превращали опасную воду в чистую. Эти горные очистители должны работать и по сей день, только мало кто к ним пройдёт.

Если герои спрашивают о женщине со стрелой в бедре, найденной в нескольких сотнях метров отсюда, Макои пытается убедить их в том, что ничего не знает. Если сумеет запугать или разговорить её, она подтвердит, что белая женщина приходила к ним, предлагая лечить их детей. После того как один ребёнок умер от её “сглаза”, охотники попытались убить её. Женщине чудом удалось сбежать от охотников, но муж Макои, Каиси (“крылатый олень”), подстрелил её из лука с огромного расстояния. Тела ведьмы не удалось найти, но Макои рада, что та испустила дух.

Макои пытается расспросить героев о том, откуда они пришли. Возможно, услуги Уакота им пригодятся. Если герои поддерживают диалог, где-то к его финалу с запада слышатся голоса мужчин. Охотники возвращаются.

Фаза действий:

Лучшие охотники в Пустоши

Радиационный фон: 0

Муж Макои, Каиси, возвращается к костру с восьмью другими охотниками. Они вооружены копьями, луками и пращами. Все, кроме Каиси, покрыты свежими ранами от когтей. На носилках мужчины несут животное колоссальных размеров, похожее на громадного рогатого ящера бурого цвета.

Характер встречи протагонистов с охотниками напрямую зависит от их поведения в предыдущей Сцене. Если герои позволили себе грубое отношение к дикарям, Каиси рассвирепеет и попытается либо убить их, либо прогнать (если герои демонстрируют солидное вооружение и готовность драться с уставшими охотниками). В противоположном случае охотники явно встревожатся, увидев чужаков рядом с жёнами и детьми, но попробуют выяснить, кто перед ними и чего хотят “иноземцы”.

Каиси говорит на английском хуже своей жены, из-за чего Макои будет играть роль переводчика. Если ситуация носит мирный характер, Каиси не без удовольствия демонстрирует Когтя смерти, убитого с помощью некой техники “поражения сердца, закрытого десятью шкурами”. Предки Каиси вырабатывали эту технику двадцать лет – и расплатились за это вдвое большим количеством жизней.

Каиси может рассказать персонажам об опасных животных в здешних краях, но он достаточно мало осведомлён об общем положении дел в округе. Он знает, что здесь бывают другие люди. Уродов, “проклятых духами” – по всей видимости, мутантов – в окрестностях куда больше. Он подтверждает слова жены о том, что ближайшее место без радиации располагается в заброшенном горном городе Вайсборо-Хайтс – некогда неприступной крепости, к которой ведёт лишь одна дорога на северо-западе. Вайсборо-Хайтс – безупречное место для жизни, однако сейчас его “прокляли духи”, наслав туда злобных зверей.

Если персонажам хочется отдохнуть и поесть, Каиси согласен поделиться едой взамен на ценные припасы. Несмотря на достаточную простоту внутреннего устройства, Каиси не купится на безделушки. Его будут интересовать стимуляторы, боевое оружие, запас чистой воды и броня.

Если персонажи найдут с ним общий язык, они вместе разделают и зажарят Когтя смерти. В этом случае Сцена приобретёт характер Переходной: ослабьте все уровни стресса и позвольте героям пройти одну проверку на полное исцеление одного вида стресса, добавив d8 благодаря насыщенной плоти чудовища. Если игроки отыграют наслаждение подлинным мясом – а не синтетическими подделками из Убежища, – наградите их парой Сюжетных очков.

Затем Каиси укладывает охотников, женщин и детей спать, вызываясь дежурить, несмотря на усталость после охоты. Более чем очевидно, что персонажи выставят своего часового, который сможет ещё поболтать о чём-нибудь с победителем Когтя смерти. Если протагонисты доверчиво ложатся спать, не назначая дозорным даже кого-нибудь из союзников, их ожидает закономерный итог: Каиси поднимет охотников и нападёт на чужеземцев. У него нет никакого зловещего плана. Он просто знает, что вещи протагонистов помогут его семье. Возможно, он даже найдёт применение их телам, сделав оружие из костей и накормив мясом больных. В конце концов, духи ещё ни разу не наказывали его за поедание выходцев из других племён.

Если герои выставляют дозорного, Каиси отказывается от подобных действий и вполне искренне зовёт их знакомиться с племенем. Для этого требуется посетить святилище духов и попросить их благословения, окропив своей кровью четыре великих камня.

Если герои опасаются или попросту не желают идти с индейцами, Каиси не без облегчения благословляет их путь и с миром уходит к своим.



А почему бы нам не остаться здесь?

Игроки могут задаться вопросом, зачем им освобождать Вайсборо-Хайтс или вообще сдвигаться с места, если Уакота живут прямо здесь. Ответ на этот вопрос давала ещё Макои: Уакота – кочевое племя, выживающее только благодаря регулярному перемещению по Пустоши. Даже многочисленные охотники племени неспособны каждую ночь защищать стойбище от мутантов, рыщущих по открытому полю.

Вместе с тем, если игроки логично предполагают, что место без радиации всё равно безопаснее, чем Убежище 53, расположенное рядом с кратером ядерного взрыва, они могут организовать массовый исход жителей и помочь им поселиться рядом с текущей стоянкой Уакота. Более чем возможно, что это станет финалом игры: в таком случае в следующем Акте герои родятся не в Вайсборо-Хайтс, а в другом городке, расположенном на юго-востоке (где персонажи встретили дикарей Уакота).

Каиси

Кооперация

Соло d8

Друг d6

Команда d10

Отличия

Крылатый олень

Вкушал человеческой плоти

Духи, не отворачивайтесь от меня!

Лучший охотник племени

Подвижность d8

Общение d6

Феноменальная сила d8

Бдительность d10

Выносливость толсторога d8

Примитивное оружие d6

СЭФ: Поражение сердца, закрытого десятью шкурами. Вложите d6 из запаса рока, чтобы проигнорировать Броню противника.

СЭФ: Любимец духов. Ослабьте самый крупный дайс на руке на -1, но добавьте d6 к проверке атаки и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: Благословение матери-змеи. Каиси может бесплатно добавить Подвижность к любой другой характеристике из этого комплекта.

СЭФ: Я здесь, я там, я повсюду. В любой Фазе действий Каиси действует первым, если только кто-нибудь из протагонистов не обладает Бдительностью d10 и выше (или уникальными характеристиками наподобие Камикадзе). Тем не менее, в первом раунде он использует Кооперацию Соло, а не в Команде.

Предел: Устал после охоты. Каиси только недавно закончил охоту на Когтя смерти. Добавьте в запас рока любой дайс по своему усмотрению. Каиси получает помеху *Усталость* равного уровня.

Предел: Чужакам покровительствуют их духи. Повысьте эмоциональный или ментальный стресс, вызванный непониманием высоких технологий или научных знаний, использованных персонажами. Добавьте d6 в запас рока.

Специализации

Путешествия d10

Бой d10

Устрашение d8

Скрытность d8

Охотники с копьями

Кооперация

Команда 4d8

Отличия

Благоволят ли нам духи?

Всегда жаждут крови

Сделают всё по слову Кауси

Охотятся с пяти лет

Скорость d6

Сила d6

Бдительность d8

Выносливость d6

Примитивное оружие d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Выматывание. При создании помех, связанных с изнурением жертвы, нападением с флангов или нанесением ослабляющих ударов в конечности, итоговый дайс охотников повышается на +1 уровень.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения все охотники выступают в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить им стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над командой охотников.

Предел: Устали после охоты. Дикари только недавно закончили охоту на Когтя смерти. Добавьте в запас рока любой дайс по своему усмотрению. Охотники получают помеху *Усталость* равного уровня.

Специализации

Путешествия d8

Скрытность d8

Стрелки

Кооперация

Команда 4d8

Отличия

Нет ничего хуже, чем промахнуться

Благослови нас, отец-орёл

Вечные скитальцы

Лучники Уакота

Подвижность d8

Бдительность d8

Выносливость d6

Примитивное оружие d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Точно в глаз. При совершении трюков вроде пальбы дуплетом или выбивания оружия из вражеских рук лучники Уакота повышают Примитивное оружие до d8.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения все охотники выступают в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить им стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над командой охотников.

Предел: Устали после охоты. Дикари только недавно закончили охоту на Когтя смерти. Добавьте в запас рока любой дайс по своему усмотрению. Охотники получают помеху *Усталость* равного уровня.

Специализации

Путешествия d8

Скрытность d8

Переходная сцена:

Стоянка Уакота

Радиационный фон: 0

Если герои соглашаются или даже сами просят посмотреть на стоянку Уакота, Каиси устраивает достаточно долгий отдых, прежде чем поднять охотников и повести их вместе с протагонистами в северо-западном направлении. Через некоторое время на горизонте начинают образовываться невысокие горы – или, скорее, скалистые всхолмья, напоминающие застывших в камне огромных животных.

Поход продолжается долго, но уже к вечеру протагонистам начинают идти по каменисто-песчаному дну образующегося ущелья. Когда мир оказывается в объятиях сумерек, Уакота останавливаются возле четырёх великих камней: скалистых образований, которые естественным образом приняли форму, в которой отдалённо угадываются человеческие лица.

Каиси просит окропить камни собственной кровью. Самим Уакота это не нужно: они уже проходили обряд очищения. Взрослые Уакота проливают на камни кровь только тогда, когда совершили преступление и тяжело в нём раскаиваются.

Если герои откажутся, Уакота выразят своё недовольство, но просто продолжат путь без протагонистов. Если выходцы из Убежища прольют кровь, Уакота возьмут их с собой в небольшой **Горный лагерь**. В окружении золотистой россыпи огоньков установлено около **Тридцати палаток** из плотной ткани. Возле некоторых установлены **Электрогенераторы**, и внутри горит свет, проступая сквозь ткань и высвечивая силуэты жителей. В пятидесяти шагах от палатки установлен забор, за которым пасутся **Двухголовые коровы**. По меньшей мере в двух разных местах люди играют на примитивных инструментах, извлекая протяжные звуки, от которых Пустошь кажется ещё необъятнее и тоскливее.

Невзирая на поздний час, между палаток ходят люди с нагайками и дубинками. По их быстрым, слегка механическим движениям видно, что они с младенчества живут по соседству с бесчисленными угрозами и зверьём. Даже когда они разговаривают с едой в руках, они жестикулируют так, будто пытаются заставить собеседника врасплох и нанести неожиданный удар.

В лагере протагонисты могут познакомиться с вождём Гаэджи, который некогда сам был лучшим охотником племени, как теперь Каиси. Гаэджи – смуглый, седой мужчина в красной рубашке (единственной одежде красного цвета в лагере). У него не хватает нескольких пальцев на левой руке, а слегка уродливое, деформированное лицо говорит о жизни, полной как подвигов, так и ошибок. Палатка Гаэджи окрашена в золотистый цвет, хотя в условиях наступающей ночи это можно увидеть, только подойдя ближе.

Отыграйте беседу с Гаэджи так, как считаете нужным. Гаэджи – старый и мудрый вождь, но не стоит изображать его мирным. Он прожил жизнь, мало вознаграждавшую его за

добродетель, поэтому прежде всего он прагматик, умеющий в равной степени быть человечным и беспощадным.

Если герои интересуются, могут ли они жить с Уакота вместе с другими жителями Убежища, Гаэджи отвечает отказом: он не доверяет чужакам, и тем более чужакам другой крови, и не собирается пускать целое племя соперников в свои края. С другой стороны, он говорит, что Уакота постоянно кочуют, порой проходя до тысячи километров в Пустоши, и если герои хотят переселить жителей Убежища в этот горный район, у него лишь одно условие: им придётся подождать ухода Уакота через неделю-другую.

Если герои хотят обменяться ресурсами, Гаэджи готов к честной сделке. Он не глупец, и продать ему лазерную винтовку с полупустой батареей взамен на пятинедельный запас еды не получится: откуда Гаэджи достанет новую батарею?

Если герои получают благословение Гаэджи на отдых, они могут спать в безопасности. Даже Каиси не станет на них нападать, ибо вождь разрешил пленникам остаться, а их кровь уже окропила четыре великих камня.

Наконец, если герои хотят предложить Гаэджи совместное нападение на Вайсборо-Хайтс в целях очищения города, вождь немедленно спросит, что дикари получают взамен. Им не нужен сам город – Уакота живут в дороге. Тем не менее, если герои предложат Уакота забрать из города основную часть имущества (в том числе оружие и неиспорченные припасы), вождь согласится. Особенно он будет заинтересован в подобной сделке, если герои предложат Уакота время от времени торговать с городом, возвращаясь из своих странствий.

Грязный секрет ведущего

Заключение сделки с Уакота – пожалуй, самый логичный способ очистить Вайсборо-Хайтс от мутантов. С тем же успехом герои могут договориться о том, что индейцы окажут им помощь в зачистке другого места, если игрокам не хочется идти непосредственно в Вайсборо-Хайтс.

Вознаградите игроков за старания, сделав захват Вайсборо-Хайтс несколько проще, чем если бы протагонисты пошли туда в одиночку. Тем не менее, грязный секрет ведущего заключается в том, что в этом случае в Вайсборо-Хайтс окажется куда больше мутантов, чем если бы герои пришли в одиночку. Опишите, как индейцы отвлекают на себя *остальных* монстров – однако не делайте очищение города от мутантов излишне простым только потому, что герои взяли с собой Уакота. Это не вопрос логики – это драматургическая потребность. Герои должны побороться за свою цель в финале.

Самый простой и достаточной честный способ описать помощь индейцев заключается в том, чтобы наделить игроков за сделку с Уакота *коллективным* запасом из 20 СО, которые можно будет использовать при захвате города. Опишите, как монстры отвлекаются на

дикарей, как они разрывают их пастями, открывая шею протагонистам, как они убегают от орды охотников. Всякий раз, когда игрок берёт несколько Сюжетных очков из группового запаса, на повествовательном уровне он показывает, что при совершении действия ему помогли Уакота.



Дополнительные эпизоды

- Ещё во время дневного путешествия, до того как герои придут в лагерь Уакота, на них с охотниками нападает стая мутантов наподобие касадоров или ночных охотников. В ходе боя мутантам удастся окружить одного из союзников персонажей – например, Скотта – и отделить Каиси от общей группы охотников. Персонажи видят, что они должны или разделить усилия и помочь обоим (без гарантированного успеха), или гарантированно спасти только одного. Кто это будет?

- Аналогичная ситуация может произойти уже в лагере Уакота, если с наступлением темноты на стойбище дикарей нападут мутанты. Оценив помощь протагонистов, Гаэджи куда охотнее согласится на их условия в любых сделках. Если герои отказались помочь Каиси, когда его окружили мутанты, охотник выживет, но посоветует Гаэджи прогнать чужаков: они не друзья его племени.

- Во время ночного дежурства один из протагонистов находит свидетельства каннибализма, процветающего в культуре Уакота. Это практически неизбежно приведёт к бегству протагонистов или конфликту с индейцами. Хитрость заключается в том, что Уакота никогда не едят людей, окропивших кровью четыре великих камня в святилище духов. Героям ничего не угрожает.

Фаза действий:

Мы пойдём дальше

Радиационный фон: от 3 до 5 в зависимости от местности

Если герои хотят найти место для основания поселения, но не желают соваться в Вайсборо-Хайтс, кишущий мутировавшим зверьём, игроки могут пойти и в другие места. Если вы чувствуете, что игрокам действительно нравится изучение Пустоши, позвольте им подыскать новое место для поселения.

Тем не менее, по умолчанию большинство мест, кроме гор, на которых раскинулся Вайсборо-Хайтс, отличаются повышенным уровнем радиации – вплоть до пятого. Ещё раз следует повторить: не заставляйте героев идти в горы, если они не заинтересованы в этом сами. Если игрокам правда нравится путешествовать по обречённому миру, то почему бы и не позволить им это сделать? Однако текущий сценарий не освещает подобных странствий. Удачной импровизации!

Фаза действий:

Последний визит в Убежище

Радиационный фон: 2 или 3 в зависимости от предпочтений Создателя

Крайне высока вероятность, что перед захватом Вайсборо-Хайтс герои захотят заручиться поддержкой всего Убежища. Его жителям всё равно придётся проделать путь в Вайсборо-Хайтс, если город удастся очистить от мутантов. Так почему бы не сделать это сейчас, когда жители Убежища могут оказать неоценимую помощь в захвате города?

Для повышения игрового темпа позвольте героям вернуться в Убежище без особых трудов. Для того, чтобы это не выглядело как “телепортация”, опишите ровно одну преграду, с которой сталкиваются протагонисты.

Например, по дороге домой они натываются на орду диких гулей, которых следует обойти незаметно. Если герои решат просто ждать, пока дикие гули пройдут мимо, Создатель наверняка активирует радиационный фон Сцены, усугубив положение персонажей.

Если вас утомили физические препятствия, персонажи могут столкнуться с моральной дилеммой: например, на окраинах Бетани-Фоллс кто-то из “Ратас” распял несколько диких гулей на стене здания, целиком открытого солнцу. Дикае гули уже пару суток висят на жаре, умирая от обезвоживания, но их стойкий мутировавший организм продолжает поддерживать в гулях жизнь даже против их воли. Что сделают персонажи? Отпустят мутантов, которые почти гарантированно нападут на них или будут дальше угрожать жизням разумных существ в округе? Оставят их умирать в страшных муках? Добьют из жалости?

Любой из этих вариантов может существенно повлиять на карму протагонистов.

Грязный секрет ведущего

Как и со сделкой, которую персонажи могут заключить в лагере дикарей, эта Сцена обладает скорее повествовательным, чем “геймплейным” весом. Если игроки вернутся в Убежище и настоят на массовом переселении в Бетани-Фоллс, Смотритель Прайс почти однозначно примет их аргументы.

С *повествовательной* точки зрения это значит, что жители Убежища окажут неоценимую помощь в освобождении города от мутантов. Тем не менее, на игровом уровне персонажи всё равно должны столкнуться с серьёзными трудностями при захвате города. Не уменьшайте число противников, с которыми персонажи столкнулись бы, даже если бы пошли в город одни. Просто выдайте персонажам коллективный запас из 20 Сюжетных очков, которыми сможет жертвовать любой игрок.

Если протагонисты заручились поддержкой как выходцев из Убежища, так и Уакота, такой запас подскочит до астрономических 40 СО.



Дополнительные эпизоды

- Сюрприз! Когда персонажи возвращаются в Убежище, его жители куда-то делись вместе с основной частью имущества. Даже если они оставляли записи на компьютерных терминалах, кажется, эти терминалы кто-то прихватил с собой уже после того, как Убежище покинули жители. Куда все делись?

- Пока герои рисковали жизнями в Пустоши, Смотритель Прайс тоже не сидел без дела. Проведя ряд дипломатических переговоров с гулями “Ратас”, он убедил мутантов, что им будет легче жить в новом городе – если они помогут его основать. Хотя Прайс не уверен, можно ли доверять этим союзникам, он планирует использовать их для более безопасного перехода через радиоактивные зоны Пустоши. Когда нужда в “Ратас” отпадёт, Прайс подумывает изгнать их из города.

- Если вам кажется, что игрокам интереснее изучать Пустошь в свободном режиме, чем спасать жителей Убежища, по возвращении в бункер героев ждёт ожидаемый результат: гули разорили Убежище 53 и перебили жителей, а немногие выжившие (наподобие Смотрителя Прайса) успевают протянуть ровно столько, сколько нужно, чтобы попрощаться с протагонистами.

Фаза действий:

Разведка

Радиационный фон: 0

Одни или с помощью дикарей, выходцев из Убежища и других союзников персонажи добираются до горного региона, на котором располагается город Вайсборо-Хайтс. К нему ведёт каменистая дорога, которую не асфальтировали даже в довоенные времена. Дорога служит своеобразным дном в горном ущелье, и скалы воздымаются над дорогой незыблемыми часовыми.

Практически через час подъёма дорога выравнивается, открывая глазам неряшливую россыпь домов с выцветшими стенами и дырявыми крышами. Несмотря на явно покинутый вид, одних только лачуг в Вайсборо-Хайтс не менее сотни. То здесь, то там над лачугами поднимаются более **Крупные и серьёзные здания** в три или даже пять этажей. Судя по надписям, одно здание некогда служило консервным заводом, другое почтой, а третье – торговым домом.

По растрескавшимся тротуарам, по **Неровным дорогам**, залитым грязными лужами, сквозь паутину порванных сетчатых ограждений и поваленных фонарных столбов движутся стайки мутировавших вредителей – в основном кротокрысов или “обычных” крыс размером с довоенную кошку.

На крышах зданий бдительными дозорными сидит вороньё. Сквозь выбитые стёкла можно увидеть, как что-то тонкое и многоногое шевелится внутри покинутых лачуг. В городе пахнет животной жизнью, и **Первобытный запах** доносится до протагонистов, даже когда они только подходят к окраине.

Похоже, Вайсборо-Хайтс стал домом для самых разных видов животных, и они устроили здесь собственное царство, полное как добычи, так и опасных хищников.

Если только герои не запланировали штурмовать город без подготовки, задача протагонистов состоит в том, чтобы узнать об основных “гнездах” мутантов, расставить ловушки, подсчитать ориентировочную численность противников и подготовить опорные пункты, в которых можно будет укрыться во время боя.

Позвольте каждому игроку описать, что именно он пытается сделать. Если это абстрактный сбор информации, позвольте ему пройти проверку против запаса рока и в случае победы создать для себя преимущество, которое будет действовать во время схватки.

Такую же проверку герой может пройти, чтобы попытаться найти в покинутом городе ценные инструменты, оружие, стимуляторы или законсервированную пищу, которую не могли вскрыть животные.

Вероятно, самой интересной возможностью для игроков может стать шанс подготовить для себя поле боя. Позвольте каждому игроку пройти проверку на скрытность. В случае

успеха герой создаёт либо помеху, от которой будут страдать мутанты (например, *Ловушки на улицах* или *Отрава в канализации*), либо полностью новое Отличие Сцены, наделённое одним тактическим СЭФ. Например, если герой сумел скрытно пробраться в здание почты и разложить в нём запас оружия и медикаментов, создайте Отличие Сцены **Опорный пункт: почта**.

С этого момента всякий, кто будет находиться поблизости от здания почты, сможет укрыться в сооружении и не только добавить к броске восьмигранник за использование Отличия, но и воспользоваться новым СЭФ наподобие *Запас аптек: Вложите 1 СО, чтобы воспользоваться стимулятором*.

Если герои проваливают одну из проверок скрытности, разыграйте короткое столкновение со стаей крыс или муравьёв. Такой бой не должен быть сложным сам по себе, однако в начале схватки установите Таймер на уровне d4. Если Таймер выйдет за пределы уровня d12 в начале шестого раунда, звуки боя успевают услышать другие животные. В этом случае битва за город начинается уже в этой Сцене.

В обратном случае после того, как герои подготовят опорные пункты, расставят ловушки или соберут сведения об уязвимых точках мутантов, они могут вернуться к индейцам Уакота или жителям Убежища и объявить подготовку к открытому наступлению.

Фаза действий:

Битва за Вайсборо-Хайтс

Радиационный фон: 0

По умолчанию битва за Вайсборо-Хайтс проходит в четыре этапа. Поначалу изобразите, как большинство животных попросту разбегаются при появлении неизвестных противников (и к тому же весьма многочисленных, если герои взяли с собой индейцев или обитателей бункера). Несколько самых опасных прячутся за автомобилями или зарываются в песок, явно планируя поохотиться на протагонистов. Кто-то забирается в канализацию, а когда герои проходят мимо, вылезает обратно.

На этом этапе герои могут создать преимущества вроде *Координации действий*, *Воодушевления* или просто *Прицеливания*. Равным образом, они могут попробовать распугать зверей взрывом гранаты или автоматным огнём. Если они это делают, позвольте героям пройти ровно одну групповую проверку против запаса рока и убрать из него дайс, равный итоговому дайсу протагонистов.

Наконец наступает момент, когда по каркасам старых автомобилей начинают уверенной дробью стучать лапки радскорпионов. Эти паукообразные, как обычно, ведут себя максимально глупо, практически не считаясь с опасностью. Тем не менее, благодаря исключительной скорости передвижения и хорошим панцирям многие из них почти гарантированного доберутся до протагонистов.

Если герои сражаются вместе с индейцами или выходцами из Убежища, опишите, как на них тоже нападают стайки радскорпионов, мутировавших муравьёв, кротокрысов или богомоллов. Не давайте игрокам повода постоянно звать союзников на помощь.

После того как герои справляются с угрозой, позвольте им начать смертоносное шествие в глубину города. На этом этапе герои смогут воспользоваться теми преимуществами, которыми они обзавелись в ходе прошлой Сцены. Например, если герои смастерили некий аналог турели на крыше здания или устроили лазарет в полицейском участке, они получают доступ ко всем этим преимуществам и Отличиям Сцены, как только добираются до нужных мест.

На этом этапе сражения героям предстоит схлестнуться сразу с двумя отрядами противников. Для разнообразия натравьте на них касадоров, по которым действительно трудно попасть, и пустите с другой стороны колонию муравьёв, обладающих способностью к пополнению прямо в ходе сражения.

Для того чтобы игра не превращалась в безэмоциональную череду бросков, примерно посередине боя опишите, как один из союзников вроде Скотта отбивается от отряда и забегает в здание, преследуемый полчищем богомоллов. Вскоре он появляется на крыше здания и кричит, что не сможет долго их сдерживать. В самоубийственной попытке спасти супруга Ванда кидается к нему на помощь.

Герои должны не только расправиться с ещё не добытыми касадорами и муравьями, но и зачистить от богомоллов здание, на крыше которого укрылся Скотт и в которое рванула Ванда.

Установите Таймер на d4. Если Таймер достигнет d12, Ванда получает смертельную рану, пытаясь пробиться к мужу. Услышав предсмертные крики жены, Скотт бросается к ней, уже не обращая внимания на опасность. В следующем раунде (когда Таймер выходит за пределы d12) Скотт получает смертельный укус. Он успевает дойти до Ванды и обнять её, прежде чем волна богомоллов захлестнёт их обоих.

Если герои не успеют спасти супругов Макалистер, но разгонят мантисов ещё о того, как те обглодают тела Скотта и Ванды, Скотт будет мёртв. Ванда, которую он закрыл собой, успеет попросить, чтобы их похоронили вместе.

Теоретически эту ситуацию можно решить, приказав Скотту спуститься с крыши по внешней стороне здания. Тем не менее, это чрезвычайно опасно. Пройдите проверку против запаса рока со стороны отряда союзников. Если при этой проверке выпадают хотя бы две брешы, Создатель заявляет, что Скотт срывается со стены, по которой он пытался спуститься, и переламывает хребет. Вероятно, после этого на земле его заживо поедают мутировавшие насекомые.

После того как герои справляются с этим этапом сражения, дайте им передышку (если необходимо, организуйте короткую Переходную сцену – например, позволив игрокам запереться в подвале местного сооружения).

Эндшпилем становится зачистка подземных коммуникаций. Когда герои уже практически очищают город от мутировавших зверей, кто-то из протагонистов слышит подозрительные ревушие звуки в канализации. Поначалу, спустившись вниз, герои не замечают ничего, кроме убегающих крыс или недобитых радтараканов. В глаза бросаются **Многочисленные ходы**, прорытые в стенах канализации. Видимо, некогда именно через эти ходы звери попали в город.

Дном канализационных тоннелей служат **Вязкие лужи**, похожие на размякшую землю. Хотя в городе уже годами не было людей, в канализацию регулярно стекает вода с поверхности. Часть воды прибывает сюда из горных ручьёв.

В какой-то момент герои замечают, что поверхность одной из луж явно рябит. Если только герои не приказывают союзникам немедленно отойти, Морган или Ванда (если она ещё жива) приближается к луже, наставив на неё оружие. Из лужи вполне ожидаемо вырывается щупальце, которое начинает утягивать персонажа в тошнотворную жижу.

Установите Таймер на d4: если он выйдет за пределы d12, схваченный персонаж умрёт. В луже скрывается ванаминго, отбившийся от семейства, обитающего в подземных пещерах возле Убежища 46 (см. начало Третьего Акта). Поскольку для ориентирования в

пространстве ему не требуется зрение, он вполне комфортно чувствует себя даже в вязкой воде.

Как только герои расправятся с ванами или позволят ему окончательно утащить под воду союзника, битва заканчивается. Вы можете завершить Сцену и перейти к финалу – или позволить игрокам решить несколько последних задач по собственной инициативе (например, герои могут захотеть изучить, куда ведут многочисленные тоннели, вырытые мутантами).

Радскорпионы

Кооперация

Команда 5d8

Отличия

Слабый мозг

Вечно голодные

Не привыкли к людям

Паукообразные монстры

Скорость d8

Клешни d8

Хвост d8

Панцирь d8

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Ядовитое жало. Вложите d6 из запаса рока, чтобы выбрать второй итоговый дайс и создать для героя помеху Животный яд. В каждой *последующей* Сцене физический стресс героя будет возрастать на +1 уровень. Само собой, ведущему имеет смысл прибегать к этому СЭФ лишь в том случае, если игроки явно планируют продолжать игру даже после зачистки города.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения все скорпионы выступают в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить им стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над паукообразными.

Предел: Нулевой интеллект. Если герой создаёт помеху или создаёт преимущество, основанное на отвлечении скорпиона (например, кидает в сторону пищу, чтобы создать помеху *Есть на что отвлечься*), итоговый дайс возрастает на +1 уровень.

Специализации

Путешествия d8

Устрашение d8

Касадоры

Кооперация

Команда 3d10

Отличия

Раздражающее жужжание

Суежливые

Легко недооценить

Смертоносные осы

Скорость d10

Полёт d8

Жало d8

Выносливость d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Трудная мишень. Если Создатель вкладывает любой дайс из запаса рока, чтобы добавить его к *защитной* проверке касадора, этот дайс удваивается. В случае успешной защиты касадор автоматически наносит одному из противников физический стресс, на -1 уступающий его итоговому дайсу.

СЭФ: Ядовитое жало. Вложите d6 из запаса рока, чтобы выбрать второй итоговый дайс и создать для героя помеху Животный яд. В каждой *последующей* Сцене физический стресс героя будет возрастать на +1 уровень. Само собой, ведущему имеет смысл прибегать к этому СЭФ лишь в том случае, если игроки явно планируют продолжать игру даже после зачистки города.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения все касадоры выступают в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить касадорам стресс уровня d12, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над этими громадными осами.

Специализации

Запугивание d10

Колония муравьёв

Кооперация

Команда 3d8

Отличия

Многочисленные

Торопливые

Служат улью

Защитники улья

Скорость d8

Челюсти d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Пополнение. Вложите d10 из запаса рока, чтобы добавить к колонии нового муравья.

СЭФ: Ядовитый укус. Вложите d6 из запаса рока, чтобы выбрать второй итоговый дайс и создать для героя помеху Животный яд. В каждой *последующей* Сцене физический стресс героя будет возрастать на +1 уровень. Само собой, ведущему имеет смысл прибегать к этому СЭФ лишь в том случае, если игроки явно планируют продолжать игру даже после зачистки города.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения все муравьи выступают в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить им стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над муравьями.

Предел: Хрупкие ноги. Если герой создаёт помеху или совершает трюк, стреляя по ногам, итоговый дайс вырастает на +1 уровень.

Специализации

Путешествия d8

Полчище мантисов

Кооперация

Команда 6d6

Отличия

Агрессивные

Самоуверенные

Давно не ели

Громадные богомолы

Скорость d8

Проворство d10

Укус d6

Шипы на лапках d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Слабый яд. Богомол может создавать укусом помехи +1, однако эти помехи не считаются сильным животным ядом и потому не повышают физический стресс жертвы на +1 в каждой Сцене.

СЭФ: Мимикрия. Мантис легко меняет цвет от жёлтого или серо-коричневого до зелёного и даже слегка красноватого. Совершение трюков, основанных на обмане восприятия, всегда повышает трюковый дайс на +1 уровень.

СЭФ: Жажда добычи. Если вы используете Отличие *Давно не ели* на уровне d4, мантис может добавить к броску как Укус, так и Шипы на лапках. В этом случае либо оставьте обе характеристики на уровне d6, либо сложите их и получите один d8. Вне зависимости от решения, Создатель также добавляет d6 в запас рока из-за использования Отличия в негативном ключе.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения мантисы выступают в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить богомолам стресс уровня d8 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над богомолами.

Предел: Хрупкие ноги. Если герой создаёт помеху или совершает трюк, стреляя по лапкам мантисов, итоговый дайс вырастает на +1 уровень.

Специализации

Путешествия d8

Скрытность d8

Ванаминго

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

Отбился от стаи

Погружён в воду

Жертва страшных мутаций

Опасный мутант

Прочнейшая шкура d12

Богоподобная выносливость d12

Сильные щупальца d10

Пасть d8

Восприятие d6

СЭФ: Эхолокация. Ванаминго не обладают глазами как таковыми, вместо этого пользуясь своего рода “нюхательными” отверстиями. По всей видимости, ванаминго улавливают звуковые волны и обладают неким аналогом эхолокации. Этот СЭФ позволяет чудовищу понимать, что происходит вокруг, и действовать с удивительной точностью для слепого создания. Ванаминго может бесплатно добавлять Восприятие к любым проверкам.

СЭФ: Могучие щупальца. Если Создатель выкладывает d6 из запаса рока для совершения трюка, ванаминго может обхватить противника щупальцем и рывком бросить к себе, перехватив его пастью на лету. Он не только получает трюковый дайс d8, но и добавляет к проверке одновременно Пасть и Сильные щупальца (не забывайте, что ванаминго всегда добавляет к проверке и Восприятие).

СЭФ: Непробиваемый. Выложите любой дайс из запаса рока, чтобы заблокировать стресс равного уровня. Если у Создателя нет подходящего дайса, он может вложить d6, чтобы уменьшить стресс на -1 в момент его получения.

Предел: В воде. Этот ванаминго находится в вязкой канализационной луже, которая несколько замедляет его движения. В каждом раунде он использует Отличие *Погружён в воду* на уровне d4. Создатель может вложить d6 из запаса рока, чтобы позволить ванаминго использовать второе Отличие на уровне d8.

Предел: Слепота. Поскольку ванаминго не может видеть по-настоящему, брешами с его стороны становятся как “единицы”, так и “двойки”.

Специализации

Устрашение d10

Использование щупалец d8

Скрытность d8

Переходная сцена:

Новая эра

Радиационный фон: 0

Очистив Вайсборо-Хайтс от мутантов, игроки получают город в свои руки. Вознаградите игроков за старания, описав, как в последующие дни они очищают город от трупов и хлама, устанавливают стены и защитные сооружения, ремонтируют здания и понемногу придают городу даже лучший вид, чем тот, в котором он пребывал до нашествия мутантов (в частности, переплавляя каркасы автомобилей на что-нибудь полезное).

Если героям помогали индейцы, договоритесь, на каких условиях персонажи позволяют им возвращаться в город. Если кто-либо из протагонистов или второстепенных союзников погиб в ходе истории, предложите игрокам установить памятники, коллективные мемориалы, статуи или музеи, посвящённые основанию города в его текущем воплощении.

Дома, в которых поселятся протагонисты, после их смерти станут настоящими культурными достояниями Вайсборо-Хайтс. Если герои решают переименовать город, в следующих Актах он будет называться иначе.

Что касается самих персонажей, попросите игроков вкратце описать их судьбу – разумеется, только если вы не заинтересованы в продолжении этого Акта. Если вы используете этот сценарий так, как он был задуман, следующий Акт начнётся через сто лет. Подумайте, что персонажи хотели бы передать своим дальним отпрыскам. Какими мудростями и советами они хотели бы поделиться?

Позвольте каждому игроку выбрать ценный предмет, Отличие, СЭФ или характеристику, которую он хотел бы передать по наследству. В следующем Акте его потомок получит этот предмет, СЭФ или характеристику бесплатно (хотя если речь идёт о сверхмощных предметах или характеристиках d12, Создатель вправе немного ослабить этот бонус, сославшись на сотню лет, разделяющих эти два Акта).

Любопытным вариантом “наследства” может служить передача Отличий. Например, все потомки неутомимого оптимиста могут из поколения в поколение отличаться *Страстной натурой*, а наследники весельчака-разгильдяя – быть *Хвастунами*.

Поскольку Отличия просто занимают одно из трёх мест на листе персонажа и не наделяют героев Акта дополнительными бонусами, предложите игрокам следующую награду: если вместо ценных предметов, СЭФ и других полезных характеристик они передают наследникам только Отличие, вместе с ним они передают им и весь полученный за игру опыт. В конце концов, люди знатного рода нередко сами отличаются амбициозностью и решительностью просто потому, что от них многого ждут: в игре это можно отразить при помощи переданных очков опыта.

Как только вы почувствуете, что готовы заканчивать, поставьте точку в истории выходцев из Убежища 53. Самое время перенестись на сто лет вперёд – в мир куда более цивилизованной, но не менее смертоносной Пустоши.



Дополнительные эпизоды

- Если игроки всё же хотят продолжить игру, индейцы, которые помогли им захватить город, спустя несколько месяцев могут вернуться с требованием дани или рабов. Если игроки им откажут, индейцы отступят – но лишь на какое-то время. С годами они могут стать настоящим проклятием Вайсборо-Хайтс.

- Тоннели под городом скрывают множество тайн. Хотя некоторые из этих тайн будут рассмотрены в следующем Акте, вы можете дополнить их собственными. Например, что если жители Вайсборо-Хайтс не сбежали из города, а заперлись в тайных подземных ходах? Что будет, если они услышат звуки стрельбы на поверхности, и отважатся выйти наружу как раз в тот момент, когда протагонисты празднуют захват города?

- Вместо того, чтобы создавать проблемы для протагонистов прямо сейчас, опишите развитие поселения на протяжении десяти-пятнадцати лет. Опишите, как в окрестные земли понемногу стягиваются племена и организации, существующие в основных играх серии. Вокруг Вайсборо-Хайтс появляются новые поселения. В регионе начинают действовать рыцари Братства Стали. Каким-то чудом передовым отрядам Единства, основанного Ричардом Моро, удаётся достичь этой части Пустоши. Ещё несколько лет спустя на севере начинают активность войска НКР, убеждённые в том, что все местные поселения – включая Вайсборо-Хайтс – только выиграют от присоединения к их Республике.

Акт второй:

Гиблые улицы

Пожалуй, я останусь здесь со своими близкими. Буду делать всё, что смогу, пока не наступит конец. Через много лет... или завтра.

Вероника Сантанжело

Через сто лет после основания поселения на руинах Вайсборо-Хайтс Пустошь преобразается до неузнаваемости – как в самом радужном, так и в самом зловещем ключе.

На севере от города собрались десятки опасных чужаков. Одни называют себя Великими Ханами и ведут кочевой образ жизни, разоряя поселения на пятьдесят километров во всех направлениях. Другие нападают на местных жителей, уводя их в рабство и продавая в северных городах. Караванщики и путешественники, избежавшие столкновения с Ханами и работорговцами, рассказывают истории о грозной северной армии, называющей себя Легионом Цезаря.

Вайсборо-Хайтс

Вайсборо-Хайтс разросся до крупного города с населением больше тысячи человек. В городе работает школа, водоочистительная станция, консервный завод, полицейский участок и другие ценнейшие элементы инфраструктуры. Проблема заключается в том, что с развитием в город пришли и побочные продукты цивилизации: например, мафия. Несмотря на то, что городом управляет мэр Харви Палмер – шестидесятилетний учёный, по здешним меркам считающийся долгожителем, – реальная власть в Вайсборо-Хайтс принадлежит мафиозной семье **Ван Бюрен**.

Самозванные потомки восьмого американского президента (хотя они и не могут этого доказать), члены семьи контролируют поставки оружия, держат в городе казино и давно запустили пальцы в бордельный бизнес. На юридическом уровне семья Ван Бюрен получила права на торговлю оружием, объявив себя коммерческой фирмой. Разумеется, узаконить бордели и казино семье не позволили.

Считается, что из двадцати полицейских, защищающих город, каждый третий служит семье Ван Бюрен. Тем не менее, положение семьи несколько пошатнулось после того, как её глава, Говард Ван Бюрен, тяжело заболел и передал бразды правления своему консилиери, Аманде Уоттс.

Главным конкурентом семьи Ван Бюрен по праву считается клан **Манчини**, контролирующий производство наркотиков и дешёвого алкоголя. Манчини беднее, но многочисленнее Ван Бюренов.

Мутанты

Вскоре после основания города в 2163 году население обнаружило, что практически в каждом поколении жителей рождается от одного до нескольких человек с серьёзными мутациями организма. Поначалу мутанты жили среди людей, поскольку на счету в городе была каждая пара рук. Тем не менее, с развитием торговли и улучшением экономического положения у горожан появилась роскошь выбирать, с кем им жить и с кем делиться ресурсами.

Приблизительно пятьдесят лет назад мутантов обвинили в отравлении городской канализации и поломке водоочистительной станции. Хотя теперь уже трудно понять, действительно ли мутанты пытались каким-то образом навредить горожанам, которые с годами относились к ним всё холоднее, в конечном счёте мутантов изгнали к подножию гор, на которых высится Вайсборо-Хайтс. Там мутанты основали небольшое поселение **Гудхью**, страдающее от сильного радиационного фона.

Когда в городе рождается новый мутант, родители либо по доброй воле покидают Вайсборо-Хайтс вместе с отпрыском, либо позволяют полиции отвести младенца к другим мутантам, живущим у подножия гор.

Убежище 46

Там же, неподалёку от Гудхью, располагается вход в **Убежище 46**. Найденное почти сто лет назад, Убежище, тем не менее, никогда не демонстрировало ни намёка на существование жизни в своих пределах, а ведущая в него дверь всегда оставалась закрыта. Даже после попыток открыть её с помощью динамита и плазменных установок местные жители не смогли образовать даже самого крохотного отверстия.

Убежище 46 до сих пор фигурирует в местных байках, однако в том, что оно откроется на глазах текущего поколения жителей, сомневаются даже самые оптимистичные горожане.

Утроба

К северо-востоку от Вайсборо-Хайтс располагается самый короткий путь в “большой мир”, пролегающий через опасный каньон, прозванный **Утробой**. Утроба достаточно широка, чтобы в ней разминулись десятки торговых караванов. Проблема заключается в том, что в ней то и дело появляются рейдеры, дикари из выродившегося племени Уакота, мутировавшие звери и другие непредсказуемые угрозы.

Жители окрестных поселений порой устраивают в Утробе особые форпосты, в которых живёт охрана, патрулирующая каньон. Тем не менее, форпосты редко протягивают больше нескольких месяцев, и даже в лучшем случае патрульные команды ограничиваются

зачисткой местности только в окрестностях самого форпоста. Ни один человек в здравом уме и твёрдой памяти не станет патрулировать всю протяжённость Утробы.

Игл-Пасс

Настоящим торговым хабом во всём секторе считается **Игл-Пасс**, возведённый у северо-восточного выхода из Утробы. Игл-Пасс представляет собой одновременно город и учреждение: попасть в его защищённые стены можно лишь сдав оружие – и, как правило, только на ограниченный период времени. На постоянной основе в городе живёт только охрана и многочисленные операторы, помогающие поддерживать торговлю во всём регионе. В каком-то смысле весь город можно назвать одной большой станцией для путешественников.

Взамен на процент с торговли работники Игл-Пасса выделяют охрану для сопровождения через Утробу, решают проблемы с рейдерами и поддерживают контакты с окрестными городами, стараясь всегда оставаться в курсе, в каких товарах они заинтересованы и чем готовы платить.

В последние годы стало известно, что в недрах города сокрыто убежище **Братства Стали**, долгое время старавшегося не афишировать своего присутствия в Пустоши. Братство Стали активно поддерживает развитие городов в округе, но предъявляет к ним целый ряд требований, включая договор о незамедлительной передаче найденных образцов довоенной техники – договор, который многие игнорируют.

Кроме того, в Игл-Пассе действует независимая контора **Регуляторов**: самопровозглашённых шерифов Пустоши. По официальному заявлению Регуляторов, они готовы явиться к каждому, кто страдает от несправедливости, взамен потребовав незначительную компенсацию. Говоря простым языком, Регуляторы – не более чем наёмники, обладающие зачаточным кодексом поведения. В последнее время Старейшина Братства Стали по имени Бейли всё чаще оплачивает услуги Регуляторов, стараясь действовать их руками и не подставлять под удар членов Братства.

Другие города

В округе встречаются и другие поселения. Интерес для протагонистов может представлять городок **Хэвентон** к юго-западу от Вайсборо-Хайтс. Хэвентон стоит на реке, откуда поставляет вкусную двухголовую рыбу и освежающие напитки на основе мутировавших растений.

Далеко на восток от Вайсборо-Хайтс расположены городки **Сандаун** (своеобразный “некрополь” гулей, называющих себя “Ратас”), развалины **Бетани-Фоллс** (поселение рейдеров, некогда выбивших отсюда гулей, но уже начинающих жалеть о своём решении

из-за серьёзного уровня радиации) и **Пойнт-Престон**: шахтёрское поселение, про которое ходят зловещие байки.

Где-то на севере и северо-западе от Вайсборо-Хайтс находятся **многочисленные деревни**, связь с которыми была утеряна после появления **Великих Ханов**. На западе можно найти оплот **налётчиков-работорговцев** и пещеры индейцев **Бора-миранья** – давних врагов Уакота.

Суть Акта

Если Первый Акт рисовал жизнь в Пустоши как своеобразную панихиду по старому миру, Второй и Третий Акты посвящены возрождению человеческой цивилизации. Непосредственно Второй Акт посвящён детству протагонистов, которым к началу истории исполняется по двенадцать-тринадцать лет.

Воспользуйтесь уникальным шансом взглянуть на мир Пустоши глазами ребёнка. Столкните протагонистов с первыми трудными выборами. Рассказать ли взрослым о мутации друга, зная, что тогда его прогонят из города – или рискнуть доверием взрослых, утаив своё страшное открытие? Пообещать ли себе и другим, что вы будете зарабатывать на жизнь только честным путём – или наняться в местную банду, начав карьеру преступника с продажи наркотиков?

Детские характеристики

Вполне очевидно, что протагонисты не будут владеть в этом Акте всеми характеристиками, которыми они обзаведутся во взрослом возрасте. Прежде всего, ограничьте количество характеристик (особенно Специализаций), которыми дети будут располагать в начале игры. Если игроки хотят выступить в роли особенно одарённых детей, позвольте им создавать персонажей по обычным правилам, но ограничьте все характеристики уровнем d10 и припишите героям один *дополнительный* Предел, связанный с детством:

Предел: Юнец. Вы начинаете игру лишь с одной Специализацией d8, а пренебрежительное отношение со стороны окружающих повышает ваш эмоциональный стресс на +1 уровень. Взамен каждый раз, когда это происходит, вы получаете 1 СО.

Предел: Тяжёлое детство. Просто повысьте ментальный или эмоциональный стресс на +1 уровень, чтобы получить 1 СО.

Предел: Моё! Моё! Вы верите, что подарок матери или любимая игрушка приносит вам удачу. При потере любимого талисмана, символа или другого значимого предмета вы понижаете все характеристики на -1 уровень, взамен получая 1 СО. Для возвращения предмета либо примите участие в сюжетном задании, либо пройдите проверку против запаса рока с позволения Создателя.

Предел: Податливость на манипуляции. При получении стресса или помех от манипулятивных оппонентов повысьте негативный эффект на +1 уровень и добавьте 1 СО в свой запас.

Предел: Дитя. Создатель вправе приписывать вам тематические помехи, связанные с вашим незначительным возрастом, просто вкладывая в это равный дайс из запаса рока. Взамен на помеху вы получаете 1 СО.

Предел: Это взрослое дело. Всякий раз, когда вы пытаетесь совершить действие, мало подходящее для ребёнка (например, выстрелить в человека или скоординировать поведение союзников в опасной ситуации), вы определяете результат одним дайсом.

Предел: Ай, как больно! Если противник добавляет к своей проверке ваш стресс, он удваивает или повышает полученный дайс на +1 уровень. Например, если вы страдаете от стресса d6, противник может добавить к броску 2d6 или 1d8.

Кроме того, учтите, что стартовый запас КОБ в игре за детей, скорее всего, будет принадлежать их родителям или опекунам (например, Папе Мейсону). В крайнем случае позвольте героям начать игру с 1-2 собственными КОБ.

Жанр и запас рока

 *Второй Акт проходит по правилам Возрождённого мира и Апокалиптического хоррора. Запас рока в начале игры представлен тремя восьмигранниками.*



Фаза действий:

Незабываемый день

Радиационный фон: 0

Никто во всём мире не делал таких кесадилий, как Папа Мейсон. Что несколько удивительно, учитывая простоту рецепта.

Взять лук – предпочтительно необлущённый. Обвалить в грубой муке и обжарить в котле на открытом огне. Извлечь лук, бросить в котёл мелко нарезанную вырезку из брамина. Добавить консервированные зёрна кукурузы и несколько полосок бекона. Отдельно на сковороде обжарить лепёшки. Посыпать лепёшки браминим сыром и луком в затвердевшей муке. Выложить на них содержимое котелка. Если хочется, бросить нарезанный халапеньо.

Кесадили от Папы Мейсона пользовались такой популярностью в Вайсборо-Хайтс, что порой к пожилому учителю приходили даже торговцы из Красного Каравана, желающие захватить десяток лепёшек в дорогу.

Чернокожий преподаватель Джордж Мейсон – которого даже люди не сильно моложе него привыкли называть “Папой” – живёт в Вайсборо-Хайтс уже более полувека, что по критериям жизни в Пустоши кажется неким эквивалентом бессмертия. Папа Мейсон застал ещё представителей первого поколения жителей, хотя к тому моменту они уже были скучными, дряхлыми и казались ему занудами из-за своих “стариковских суждений”.

Мейсон бывал в большинстве городов и мест в этом секторе Пустоши, наизусть знает названия и полезные свойства местных растений, неплохо разбирается в оружии, бывал в плену у рейдеров и индейцев и до сих пор лично устраивает охоту на толсторогов, обитающих в здешних горах. Папа Мейсон уже давно превратил свой дом в школу, в которую люди на два-три года приводят детей обучиться всему, что знает учитель. Многие взрослые в городе сами некогда были учениками Мейсона.

Хотя в городе к Папе Мейсону относятся как к герою, сам Мейсон никогда не скрывал, что начал помогать людям и обучать детей только после того, как совершил непростительную ошибку. Когда-то, лет тридцать назад, Мейсон был ещё молодым и водил дружбу с добросердечным изобретателем Кейном Уилсоном. Уилсон был влюблён в девушку из богатой семьи, к которой неровно дышал и сам Мейсон. Однако ни он, ни Уилсон не были достаточно состоятельными, чтобы сделать возлюбленной предложение.

Однажды они отправились на поиски крышек далеко на юг, в опасные земли, кишачие лютым зверьём. Во время песчаной бури друзьям пришлось спрятаться на довоенной свалке радиоактивных отходов. Чудовищный порыв ветра обрушил на Кейна Уилсона тяжёлый контейнер, придавив ему обе ноги. Мейсон бросился помогать другу, но быстро заметил, что к свалке приближаются хищники. Несмотря на то, что у него были шансы вытащить

Уилсона из-под завала, Мейсон поддался панике и сбежал, сопровождаемый криками обречённого Уилсона.

Когда Мейсон вернулся в город, выяснилось, что за время его отсутствия девушка умерла от внезапной болезни. Как будто сама судьба наказала Мейсона за малодушие, забрав у него и друга, и возлюбленную.

Мейсон рассказывает эту историю в качестве поучительной притчи, утверждая, что с каждым учеником, которого он воспитал достойным человеком, крики Уилсона в его голове становятся тише. Может, когда-нибудь он заслужит прощение старого друга.

Сегодня в школе у Папы Мейсона особый день. Пожилой учитель, у которого по умолчанию учатся и протагонисты, хочет отметить День Основания города, приготовив свои знаменитые кесадильи. Радости детей нет предела, однако учитель говорит, что в такой день следует проявить особую старательность. Для приготовления праздничных кесадильи по новому рецепту ему понадобятся цветки брока, растущие возле **Осенней горы** – самой высокой возвышенности в округе, с которой открывается восхитительный вид на Пустошь с головокружительной высоты.

Получив задание, дети шумной гурьбой бегут к горе, минуя въездную табличку с саркастичным приветствием для торговцев:

“Добро пожаловать в Вайсборо-Хайтс: это не край света, но отсюда недалеко”.

Путь к Осенней горе занимает около часа. За это время игроки могут познакомиться с несколькими второстепенными персонажами, на судьбу которых они могут в некоторой степени повлиять в ходе сюжета.

Первым внимание игроков привлекает к себе Тейлор Грин – угловатый парнишка с кривыми зубами, который всё время оглядывается, будто ожидает увидеть за спиной своего отца-алкоголика, любителя побуйнить. Не будучи злым человеком, Тейлор, однако, умеет проявлять себя только за счёт унижения других. Он не лишён чувства юмора, а в трудный час может и протянуть руку помощи, но дожидаться от него нежности и сочувствия попросту невозможно.

В настоящий момент Тейлор спорит с Каем Родригесом – одной из своих излюбленных жертв. Родригес явно родился под каким-то недобрым знаком. Ему всего десять, и в каждом году жизни с ним что-то происходило. При родах его начала душить пуповина. В два года он сломал руку, упав с табуретки (по его воспоминаниям, он пытался убедить родителей, что умеет летать). В три он получил травму глаза, играя с роботом – и так далее.

Пару месяцев назад, после недолгого путешествия за город вместе с родителями, безуспешно пытавшимися подыскать заработок в Пустоши, он вернулся домой с лёгкими признаками радиационного отравления. Теперь Кай Родригес страдает от головной боли и слабой светочувствительности (например, чтобы помыть руки в ванной, он включает свет не в самом помещении, а в коридоре, и оставляет дверь открытой).

Минуту назад Кай заявил, что в теории человек может летать, если снабдить его правильно сконструированными крыльями. Тейлор Грин предлагает ему полететь с горы. Когда Кай с вялой улыбкой отвечает, что ещё не сделал нужные крылья, Тейлор высмеивает его, говоря, что крылья – его единственная надежда свалить из того “лузервилля”, который он называет домом. Кай замолкает. Ни для кого ни секрет, что родители Кая – одни из самых бедных людей во всём городе.

Третьим ребёнком в компании протагонистов становится молчаливый Нельсон Янг. Как и у Кая, у Янга не лучшая судьба для ребёнка. Он редко с кем-либо разговаривает с тех пор, как пару лет назад принёс матери на День Рождения рыбу, пойманную в ручье. Мать поперхнулась косточкой от этой рыбы и задохнулась, сделав Нельсона Янга своим невольным убийцей.

Скучающий в пути Тейлор Грин пытается разговаривать Янга и комментирует его хмурый вид, говоря, что в этот раз всё получится лучше, чем с той рыбой. Нельсон даже не может как следует выругаться из-за злости и возмущения. Герои могут вмешаться или даже задать Тейлору взбучку – всё это отразится на отношениях между протагонистами и другими детьми.

Когда все добираются до Осенней горы и начинают собирать цветки брока, Тейлор предлагает подняться наверх и покричать всяких гнусностей мутантам, изгнанным из города в Гудхью как раз у подножия. Если дать ему шанс, он попробует помочиться с горы, хотя это едва ли будет заметно из Гудхью.

Начав сборы брока, герои слышат подозрительный звук в траве. Если прислушаться, он напоминает слабые стоны и даже поскуливание. Приблизившись, герои видят пару высоких камней, за которыми проступает что-то бурое. Если Кай Родригес находится рядом, он просит не подходить, считая, что при его-то удаче окажется, что это какой-нибудь смертоносный хищник.

Если герои осмеливаются подойти, они видят толстого, вздвухшегося кротокрыса с огромной раной на шее, в которой копошатся черви. Животное неспособно двигаться и, похоже, уже пару суток лежит здесь без воды, поедаемое паразитами. Рану оно получило, ударившись об острый камень во время бега.

Если герои сообщают о своей находке другим, Тейлор Грин предлагает десяток садистских идей, включая сбрасывание кротокрыса с горки по направлению к Гудхью. У Нельсона Янга сильное дыхание кротокрыса вызывает ассоциации с мучительными попытками его матери вдохнуть хоть немного воздуха. Кай Родригес просит добить обречённого зверя.

Позвольте игрокам разыграть эту Сцену так, как им будет угодно. Она служит лишь вводной в жестокий мир Пустоши, позволяя героям совершить *потенциально доброе* дело через убийство живого существа. Если героям захочется поиграть в садистские игры

Тейлора Грина или поставить над кротокрысом какой-нибудь псевдонаучный эксперимент – всё нормально. Дети бывают чудовищами.

На пути обратно в Вайсборо-Хайтс Тейлор Грин решает разрядить мрачную обстановку, возникшую в компании после обнаружения кротокрыса. Делает он это так, как привык: через прямолинейные унижительные поступки. Когда Нельсон Янг, обладающий сострадательной душой, начинает произносить какие-то эмоциональные и поэтичные слова о своём взгляде на добродетель, Тейлор Грин обрывает его речь, срывая с него штаны.

Этот глупый поступок оказывает на компанию совершенно неожиданный эффект, поскольку любой, кто хотя бы краем глаза смотрит в этот момент на Нельсона Янга, замечает огромное жало, растущее у него из копчика и примотанное к спине бинтами. У Янга явно не первый месяц идёт мутация.

С ужасом и отвращением Тейлор Грин отбегает от Нельсона. Перепуганный Нельсон со злостью натягивает штаны, но от суетливых движений бинты расходятся, и жало свисает над землёй, напоминая хвост радскорпиона. Выглядит это поистине тошнотворно.

Янг начинает плакать и вместо ругани умоляет собравшихся никому не рассказывать об увиденном. После смерти мамы у него в семье остался только отец. Если кто-либо узнает о его мутации, Нельсона отправят в Гудхью к другим мутантам. Нельсону страшно прежде всего за себя, но он понимает, что и отец навсегда останется здесь один или будет вынужден сам отправиться в Гудхью, где, говорят, царят ужасающие условия жизни.

Тейлор Грин – наряду с очевидным ужасом – явно впадает в некий аналог восторга от своего открытия. Он явно намерен рассказать о мутации Нельсона в городе. По большому счёту, судьба Нельсона и его отца оказывается в руках у протагонистов.

Если они не заставят Тейлора молчать (или даже сами расскажут обо всём окружающим), уже через несколько дней полицейские уведут Нельсона в Гудхью. Позже его можно будет встретить в городке мутантов (в том числе через несколько лет, когда он будет уже совсем взрослым), и его отношения с протагонистами будут зависеть от этой Сцены. Отец Нельсона добровольно отправится с ним и вскоре умрёт от повышенного уровня радиации, охватившей Гудхью.

Если герои убеждают детей рассказать об открытии только Папе Мейсону, тот поговорит с отцом Нельсона с глазу на глаз, и неделю спустя Нельсон вместе с отцом уедут из города. Через много дней их растерзанные тела обнаружат в Утробе торговцы.

Если убедить Тейлора не рассказывать никому об увиденном, молчать будут все (включая Кая Родригеса). Вы можете засчитать это за повышение кармы. Другие варианты могут рассматриваться как понижение кармы, хотя они не предполагают намеренного вреда Нельсону и вполне могут зачитываться как “нейтральное” поведение.

Несмотря на то, что героев ждут знаменитые кесадильи Папы Мейсона и его увлекательные истории, вероятно, в любом из этих случаев праздник будет безнадежно испорчен. Позвольте игрокам провести этот день, как им интересно.

Если они просят совета у Папы Мейсона о том, как поступать в трудных ситуациях, он выражает мнение, что всегда нужно спросить себя: “Если бы за мной наблюдал пятилетний ребёнок, какое решение не заставило бы его проронить ни слезинки?” Когда такое решение придёт в голову, говорит Мейсон, знайте, что так и следует поступить.

Переходная сцена:

Вот и поговорили

Радиационный фон: 0

Папа Мейсон просит героев сходить в городскую аптеку за лекарствами для его жены Бренды. Когда-то Бренда тоже была учительницей, но недавно она заболела, и протагонисты уже давно не посещали её уроков. Во время занятий Мейсон просит не слишком шуметь, чтобы её не беспокоить.

Мейсон даёт героям несколько крышек. Даже если протагонисты не слишком-то дружат с Тейлором Грином, он нагоняет их на пути в аптеку и сообщает, что тоже разжился крышками (если на него надавать, станет ясно, что он украл их у своего отца-алкоголика, пока тот привычно спал в гараже).

Тейлор предлагает сложить его крышки с теми, что выделил Папа Мейсон, и купить выпивку в баре. Поскольку весь алкогольный бизнес в городе контролирует семья Манчини, у барменов нет установки не продавать выпивку детям.

Если герои не хотят идти с Тейлором, но вам хочется разыграть эту Сцену, судьба заводит героев в бар другими путями: например, родители просят принести им выпивку к празднику.

В баре, залитом мягким светом потрёпанных люстр, герои впервые видят намёк на вражду мафиозных семей. Когда они покупают выпивку, их подмечает вертлявый мужчина в старом твидовом пиджаке. У него узкая челюсть со следами желтоватых синяков и острый пронизательный взгляд социального хищника. Он представляется Хиксом Манчини и предлагает детишкам подзаработать: для этого нужно немного поторговать на улицах “особым лекарством”: дозами Винта, Психо и некоторых других наркотических препаратов.

Если протагонисты заинтересованы (Тейлор соглашается автоматически, если он пришёл с ними), откройте им доступ к Сцене *Взрослая работа*. Если нет, Хикс говорит, что у него найдётся для них кое-что посолиднее. Он не успевает продолжить, поскольку в бар входит мужчина в хорошем костюме, с тяжёлым лицом и крепким телосложением.

Мужчина подзывает к себе Хикса “на пару слов”. Прежде чем отойти, Хикс говорит детям, чтобы они запомнили прикид этого человека. Так одеваются Ван Бюрены – те, с кем Хикс настоятельно рекомендует никогда не разговаривать и тем более не дружить.

Хикс отходит вместе с агентом Ван Бюреном к стойке. Оба заказывают себе выпить. Если герои задерживаются на минуту, пытаясь подслушать их диалог, сквозь негромкий шум в общем зале бара и довоенные песни, звучащие из радиоприёмника, можно услышать, что они обсуждают некую “ситуацию с психоинъектором”. Вместе с упоминанием психоинъектора звучит имя Папы Мейсона как обладателя этого изобретения.

Хикс говорит, что психоинъектор должен достаться семье Манчини, в то время как представитель Ван Бюренгов требует, чтобы Манчини перестали лезть не в свои дела. Завязывается перепалка. Если герои ещё не ушли, они видят, как агент Ван Бюренгов берёт стакан с пивом и показательно выливает его на голову Хикса Манчини, советуя ему “освежиться”.

Вместо того чтобы отдёрнуться, Хикс терпеливо ждёт, пока пиво стечёт с его головы. Он смотрит на обидчика острым, пристальным взглядом, со странной улыбкой на тонких губах. Потом он бьёт Ван Бюренга лбом, разбивает о стойку бутылку с пивом, которую держит в руках, и втыкает образовавшуюся розочку в ногу сопернику. Стекло рассекает артерию, пуская фонтан из крови прямо через горлышко.

Люди в зале вскакивают и начинают разбегаться, в то время как Хикс хватается обидчика за затылок, другой рукой подтаскивает к себе радиоприёмник и, перехватив его за антенну, с силой надевает противника на антенну глазом. Довоенная песня обрывается. Хикс опирается спиной о барную стойку и просит бармена налить ему двойную порцию виски. Трясущимися руками бармен выполняет приказ.

Если дети не просто не покидают бар, но и находят в себе моральные силы подойти к Хиксу, тот говорит, что “выдержки в вас не меньше, чем в этом виски” и добавляет, что только хорошие нервы помогут им выдержать “ту жару, которая скоро начнётся на улице”.

Если один или несколько протагонистов интересуются, о чём Хикс говорил с убитым мужчиной, он предлагает смельчакам перекинуться парой слов на консервном заводе семьи Манчини. Пусть приходят сегодня вечером или завтра днём – как удобнее.

Переходная сцена:

Эй, парень!

Радиационный фон: 0

В городе только и перетолков, что полиция ищет Хикса за убийство в баре. Многие в курсе, что Хикс укрывается на консервном заводе, однако похоже, что полиция просто не хочет наносить визит в это место. Жителям города знакома сотня ужасающих баек о том, *что* творится на этом заводе.

Если герои заинтересованы в работе на Хикса, судьба им улыбается: гангстер обсуждает дела на улице вместе с тремя подручными (ужасающими типами, которые по размеру напоминают карликовых супермутантов). Заходить на завод персонажам на сей раз не нужно.

Хикс рад видеть смелых ребят: если они явились помочь ему, он обещает солидное вознаграждение за устранение одной маленькой неприятности. Дело в том, что месяц назад Манчини сделали Папе Мейсону предложение. Они выделяют деньги на лечение его жены Бренды, однако взамен учитель предоставит им чертежи собственного изобретения: некоего “психоинъектора”.

Хикс не хочет вдаваться в детали, ограничиваясь эпитетами наподобие “очень серьёзная штука для очень серьёзных парней”, но если герои приложат особые усилия (разговорив Хикса или поговорив с Папой Мейсоном), они узнают, что это нашивка для бронежилетов, оснащённая специальными иглами. Когда бронежилет получает удар (например, от ножа или пули), психоинъектор сам регистрирует кинетические повреждения и вводит иглы под кожу, начиная закачивать в человека наркотик Психо, значительно повышающий боевые способности.

Если бронежилет получает слабый удар, устройство вводит лишь микроскопическую дозу наркотика. В случае с многочисленными или особо опасными повреждениями инъектор накачивает человека всё возрастающими дозами “Психо”, останавливаясь лишь в том случае, если индивиду грозит передозировка. Как и сказал Хикс Манчини, в серьёзном бою таким смарт-технологиям цены нет.

Учтите, что Хикс не будет рассказывать об иньекторе просто так. Ему достаточно, чтобы дети согласились добыть чертежи, даже не представляя, что это такое.

Проблема заключается в том, что после того как учитель Мейсон начал создание психоинъектора, с ним связалась семья Ван Бюрен, которая предложила намного большее вознаграждение, если устройство достанется им. Узнав об этом, Манчини тоже повысили ставку, но это дало непредвиденный эффект. Видя, как мафиозные семьи грызутся за его разработку, Папа Мейсон больше не мог игнорировать то обстоятельство, что он согласился создать оружие для грядущей разборки кланов.

Он сказал мафии, что отказывается от предложения обеих семей. В настоящий момент Ван Бюрены пытаются умаслить старого изобретателя, хотя, вероятно, в планах у них есть и менее щепетильные меры. Что касается Манчини, то они больше не собираются ждать. Им нужно если не само устройство, то хотя бы его чертежи.

Фаза действий:

Охота

Радиационный фон: 0 (1 рядом со скорпионами)

Между тем, Папа Мейсон планирует обучить детей практическим навыкам выживания в Пустоши. Ещё несколько месяцев назад чернокожий учитель пообещал детям, что возьмёт их на охоту, как только каждый из учеников получит хотя бы одну заслуженную пятёрку.

Вероятно, процесс учёбы и получения оценок можно оставить за кадром. Если вам интересно его отыграть, обязательно изобразите Мейсона как человека, который совмещает классическое образование с философскими рассуждениями об ответственности человека за свою судьбу (“Это как с ледяной “Ядер-колой” – если позволил себе выпить больше стакана, не сетуй на больное горло”).

Когда все ученики получают по одной пятёрке, Мейсон объявляет, что завтрашний день будет посвящён охоте. Ни свет ни заря он собирает учеников у себя во дворе, выдаёт им варминт-винтовки (относительно слабые виды оружия, предназначенные для истребления грызунов) и только одному, самому отличившемуся, вручает настоящий охотничий карабин. Если это породит в команде чувство конкуренции – прекрасно. Именно так происходит с детьми.

Затем Мейсон объясняет задачи охоты: спуститься по склону к югу от Осенней горы и, с большой осторожностью маневрируя между камней, подстрелить одного-двух толсторогов. Возможно, попутно получится настрелять сурков, обожающих целыми минутами стоять в неподвижной “позе свечи”.

Позвольте героям отыграть радость от получения первых винтовок. Само собой, Тейлор Грин предложит устроить дуэль. Кай Родригес, убеждённый в своём хроническом невезении, заранее извинится за промахи. Если герои смогли утаить мутацию Нельсона Янга от окружающих, он будет держать винтовку так, будто она вот-вот разорвётся у него в руках. Его больше беспокоит не то, сумеет ли он подстрелить толсторога, а то, не расскажет ли кто Папе Мейсону о его секрете.

Через тридцать-сорок минут после начала пути Папа Мейсон просит героев пригнуться и заползти за камни. На обрыве скудной травой подкармливаются толстороги. Мейсон берёт одного на мушку, но предлагает героям сделать первый выстрел.

Считайте, что любой итоговый дайс, начиная с восьмигранника, убивает животное или хотя бы ранит его так сильно, что оно не в состоянии убежать. Получив физический стресс d6, толсторог ускользает. Всего на обрыве кормятся шесть толсторогов.

По меньшей мере один толсторог получает лёгкую рану или начинает убегать уже после того, как охотники перебивают остальных. Преследуя раненого толсторога, герои видят, как он взбегает по скалистой части горы и заворачивает за валун. Неожиданно из-за камней доносится страшный грудной рёв животного и предсмертные стоны.

Мейсон замедляет шаги. В повисшей тишине становится слышно, как в рюкзаке Мейсона начинает потрескивать счётчик Гейгера. Папа Мейсон извлекает устройство и с беспокойством шепчет, что впереди источник радиации. И судя по звуку, этот источник приближается.

Внезапно из-за скалы появляется стайка из нескольких радскорпионов – по одному на протагониста. Если герои ещё не начали убегать сами, Мейсон приказывает всем спасаться. Разворачиваясь на месте, Тейлор Грин спотыкается о камень и падает, повреждая ногу. Папа Мейсон кричит взять мальчишку на руки. Сам Мейсон остаётся отстреливаться от мутировавших арахнидов.

Если герои последуют указаниям Папы Мейсона и оставят его, он выживет, убив всех скорпионов, однако получит очень серьёзное отравление и едва доковыляет до города. В обратном случае героев самих ждёт сражение со скорпионами.

Если герои остались, то, перебив скорпионов, Мейсон хвалит их за проявленную смелость, после чего начинает изучать тела паукообразных и задаётся вопросом, откуда в столь безопасной области взялись *облучённые* животные.

Для упрощения схватки считайте, что Папа Мейсон не действует сам, вместо этого добавляя d8 к проверкам протагонистов и повышая причинённый ими стресс на +1 уровень. Всего в Сцене присутствует по одному скорпиону за каждого протагониста: замените “Х” в строке Кооперации на соответствующую цифру.

Облучённые скорпионы

Кооперация

Команда Xd8

Отличия

Тошнотворные арахниды

Маленький мозг

Хотят есть

Паукообразные мутанты

Скорость d8

Клешни d8

Хвост d8

Панцирь d8

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Ядовитое жало. Вложите d6 из запаса рока, чтобы выбрать второй итоговый дайс и создать для героя помеху Животный яд. В каждой *последующей* Сцене физический стресс героя будет возрастать на +1 уровень.

СЭФ: Облучение. До тех пор, пока герои остаются рядом со скорпионами (даже мёртвыми), радиационный фон Сцены повышается до 1.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения все скорпионы выступают в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить скорпионам стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над арахнидами.

Предел: Нулевой интеллект. Если герой создаёт помеху или создаёт преимущество, основанное на отвлечении скорпиона (например, кидает в сторону пищу, чтобы создать помеху *Есть на что отвлечься*), итоговый дайс возрастает на +1 уровень.

Специализации

Путешествия d8

Устрашение d8

Переходная сцена: Школьный пикник

Радиационный фон: 0

Для того чтобы восстановить силу духа среди учеников (например, отпраздновать победу во время опасной охоты или поддержать тех, кто получил раны), Папа Мейсон устраивает пикничок у себя во дворе. Особым почтением он окружает протагонистов: кто как не они заслужили лучшие кесадильи в городе (даже если они убежали, таща на себе Тейлора Грина, Мейсон рассматривает это как проявление взрослой ответственности).

Через некоторое время после начала пикника становится ясно, что Мейсон был отравлен хвостом скорпиона, и он уходит к себе. Неуёмный Тейлор Грин откуда-то достаёт рюкзак, набитый дешёвым пойлом. Всем, кто помогал ему в сцене охоты, он отдаёт по бутылке бесплатно, выражая искреннюю благодарность (это может стать неожиданным сюрпризом для персонажей, привыкших видеть лишь худшие стороны Тейлора). Остальным он готов “продать” выпивку взамен на обещание чем-нибудь удружить ему в будущем.

Это Сцена предназначена для социализации персонажей, их единения после пережитой опасности, для разговоров о планах на взрослую жизнь. Выпив дешёвого пойла, Кай Родригес хвастается, что сконструировал наконец свои крылья, которые гипотетически должны позволить ему парить в воздухе. Тейлор Грин подбивает его испытать разработку как можно скорее.

Если внутри компании протагонистов есть девочки, вы можете отыграть завязку романтических отношений. Если девочек среди персонажей нет, но вы видите, что игрокам интересно отыграть эту сторону жизни, пусть на пикник заглянут девчонки из параллельной группы учеников. Не сводите всё к простому ребячеству: даже если Тейлор Грин будет подтрунивать над девчонками, у протагонистов должен быть шанс отыграть самую настоящую юношескую влюблённость. Введите в сюжет симпатичного женского персонажа наподобие Тифани Уолкер – весёлой и остроумной девчонки, мечтающей выбраться за пределы города и создать радиопередачу, посвящённую красоте этого мира и вере в людей.

Если протагонисты активно участвуют в распитии спиртных напитков, они могут получить по 1 СО за помеху *Моё первое похмелье* d6.

В теории кто-нибудь из персонажей может воспользоваться этой Сценой, чтобы попробовать украсть чертежи психоинъектора, пока Папа Мейсон принимает лекарства, проводывает жену или отдыхает у себя в комнате.

Переходная сцена:

Рождённый летать

Радиационный фон: 0

Если уместно, этот эпизод напрямую продолжает пикник, во время которого дети, все пьяные, ищут приключений. Учтите, что если Сцена с пикником заканчивается зарождением романтических отношений или другими значимыми для героев событиями, этот эпизод лучше начать уже на следующий день после пикника, когда все страдают от похмелья.

Так или иначе, Кай Родригес зовёт всех к себе домой. Родители сейчас в гостях на другом конце города, и он готов продемонстрировать свои крылья. Кай заявляет, что он тоже немного изобретатель, почти как Мейсон, и сейчас он это докажет.

Проверка Техники или Науки со стороны протагонистов позволит выявить недочёт в его крыльях и попытаться убедить не прыгать. Если только герои не останавливают приятеля, Кай забирается на крышу двухэтажного дома и собирается прыгнуть вниз, скомпенсировав падение крыльями, сделанными из пластика и сухожилий животных.

В последнюю минуту он начинает трусить и мешкает, хотя и боится уйти из-за наблюдающего Тейлора Грина. Если не остановить его, в конечном счёте он прыгает и повреждает ногу.

Фаза действий:

Ужас из канализации

Радиационный фон: 0 (1 глубоко под землёй)

Одним утром на перемене после занятий Тейлор Грин божится, что ночью он видел из своего окна, как из канализации выползло что-то, отдалённо напоминающее гуля. По его словам, чудище порыскало минут пять, ощупывая окрестные заборы и что-то нюхая, а затем уползло назад. Отец не поверил Тейлору, хотя и пошевелил канализационный люк. Ничего странного он на первый взгляд не увидел, а вниз спускаться не захотел.

Тейлор говорит очень убедительно (он умеет, когда разойдётся), однако поскольку Тейлор недавно божился, что он целовался с Тифани Уолкер из параллельной группы, а она говорит, что не стала бы с ним целоваться, потому что у него лицо “как у жабы, запрыгнувшей в мышеловку”, веры словам Тейлора у героев не очень много.

И тем не менее, Тейлор настаивает, что им вместе с героями нужно устроить поход на гуля. Можно, конечно, позвать Папу Мейсона, но он просто сообщит полиции, а это скучно. Вдруг гуль – это шпион мутантов из Гудхью, и Тейлор вместе с героями сможет его остановить?

Если протагонисты соглашаются, они отправляются в канализацию. Если игроки участвовали в предыдущем Акте, опишите элементы, знакомые им по Сцене зачистки города. В обратном случае наделите Сцену Отличиями, выражающими детскую точку зрения на канализацию: **Манящая тайна, Противный запах, Темно и страшно.**

Рассеять тьму помогает фонарик, захваченный Тейлором Грином. По мере углубления в канализацию героям начинают попадаться скелеты крыс, явно кем-то обглоданные. Затем в глаза бросается крупная брешь в трубе, напоминающая нору. Рядом с брешью – оброненная доза Психо. Тейлор предлагает “ширнуться на всех”. Если герои соглашаются, наделите их бесплатным преимуществом *Бесстрашие* d10. С другой стороны, дети подвержены наркозависимости даже больше взрослых людей, и Создатель вполне может приписать им зависимость по обычным правилам.

Если герои и теперь не хотят сообщать взрослым о найденной брешии, а заходят внутрь, они понимают, что это и правда нора, которая ведёт вниз, под город. Вскоре им попадается каверна с естественным воздухопроводом (тонкой щелью наружу, сквозь которую идёт свет), в которой можно разогнуться и подышать.

Если отправиться дальше, нора выводит их в небольшую пещеру размером с зал среднестатистического бара. Пошарив фонариком по окрестностям, герои видят старый металлический ящик. В нём можно найти медицинские препараты для лечения кожи и язв и ещё одну дозу Психо.

Если герои идут дальше, они понимают, что слышат звуки и голоса. В дальней части пещеры обнаруживается потайной ход, явно ведущий по направлению к Гудхью – посёлку

мутантов. Если совсем осмелеть и забраться дальше, луч фонаря упрётся в лицо тошнотворного гуля. Под крики детей гуль начинает идти вперёд, шевеля деформированными руками, напоминающими лопаты. Он слеп, но прекрасно ориентируется под землёй.

Гуль необычайно силен для своего вида и хорошо знает местность: не считая естественных пещерных образований, тоннель прокапывал лично он. Гуль попытается схватить или оглушить хотя бы одного-двух ребят.

Если героям удастся сбежать от гуля или обезвредить его, они смогут вернуться и предупредить город о существовании подземного хода. В этом случае возмущённые горожане заблокируют вход в тоннель и отправят полицейских в Гудхью за объяснениями.

Тем не менее, учитывая способности гуля, по умолчанию эта Сцена заканчивается пленением одного или двух детей – желательно протагонистов. Если хотя бы один герой попадает в плен, вместе с ним в руках гуля оказывается и зачинщик всего похода, Тейлор.

Учтите, что в нижней точке пещеры, где протагонисты сталкиваются с гулем, радиационный фон Сцены повышается до 1.

Слепой гуль

Кооперация

Соло d10

Друг d6

Команда d8

Отличия

Верный друг мутантов

Столетия боли и мук

А ну вернитесь!

Ужас из канализации

Бдительность d8

Выносливость d10

Ловкость d6

Сила d6

СЭФ: Оглушающие удары. При попытке оглушить жертву своими мутировавшими руками гуль повышает итоговый дайс на +1 уровень. Если это заставляет ребёнка поддаться стрессу, он не получает травмы, вместо этого приходя в сознание в следующей Сцене со стрессом (не травмой) d6.

СЭФ: Знание местности. Если Создатель вкладывает любой дайс из запаса рока в усиление действий гуля, этот дайс повышается на +1 уровень или удваивается.

СЭФ: Нечувствительность к боли. При попытках нанести гулю физический вред любым способом герои автоматически понижают свой результат на -2 пункта.

Предел: Прожил дольше, чем нужно. Ослабьте любую способность гуля на -1 уровень до окончания Сцены, чтобы добавить d6 в запас рока.

Предел: Слепота. При совершении действий, требующих наличия зрения, брешами со стороны гуля считаются и “единицы”, и “двойки”, хотя только “единицы” нельзя добавлять к результату броска.

Специализации

Устрашение d10

Бой d8

Техника d8

Переходная сцена:

Плен, крысы и голод

Радиационный фон: 2

Оглушённые персонажи приходят в себя за **Железной решёткой** где-то в пещере: глубже, чем они заходили сами. Пространство вокруг объято **Почти непроглядной тьмой** и пропитано **Запахом крысиной мочи**.

Если герои подают признаки пробуждения, с той стороны решётки к ним подходит охранник: темнокожий мутант с уродливым, перекошенным лицом и проступающими сквозь щёки костяными шипами.

Если Нельсона Янга отправили в Гудхью, он тоже будет присутствовать в Сцене, помогая охраннику. Если о его мутации рассказали именно протагонисты, он будет настроен враждебно по отношению к персонажам, однако, не будучи злым по своей натуре, он быстро поймёт, что злиться у него не получается, и уйдёт раздосадованный собой.

И напротив, если герои пытались помочь Нельсону Янгу, когда у него обнаружили мутацию, но его всё равно раскрыли и отправили в Гудхью, позвольте героям убедить Нельсона отвлечь охранника. Нельсон позволит им убедить себя раскрыть клетку, за что вполне может получить по лицу от “благодарного” Тейлора Грина.

Охранник представляется Чарли Морганом. Он просит детей не бояться, хотя и не пытается скрыть, что за них уже попросили выкуп. Пока горожане не согласятся обменять на детей крупный запас пищи и медикаментов, им придётся оставаться тут взаперти. Долго говорить с пленниками он не настроен, но если разговорить его, он расскажет, что большинство мутантов годами проглатывали обиды и унижения от горожан, населяющих город, который строили их общие предки. Сам Чарли и вовсе происходит из рода Морганов – его прадедушкой был настоящий герой, вышедший из Убежища 53 и рисковавший собой ради построения дома для всех достойных обитателей Пустоши.

Если герои не пытаются сбежать, просидеть в клетке им приходится больше суток. Мутанты обращаются с пленниками на удивление мягко, но держат их взаперти за железной решёткой, а кормят всего один раз, очень скудно, хотя не похоже, чтобы сами мутанты питались намного лучше.

Раз в пару часов по клетке пробегают крысы: их можно поймать и съесть. Это предоставит героям +1 СО за утоление голода, но наложит помеху d6 за лёгкое отравление сырым мясом вредителя.

В теории герои могут сбежать, вскрыв замок на решётке или протиснувшись через прутья в случае с самыми мелкими персонажами (мутанты не масштабировали клетку для детей всех размеров). В этом случае им предстоит либо выдержать схватку с охранником и, вероятно, Нельсоном Янгом, либо преодолеть помеху *Где же здесь выход* d12. Хотя бы один провал при попытке к бегству приводит к схватке с охранником.

Если герои ждут, на следующий день мутанты отпускают детей, потому что напуганные горожане пошли на сделку.

Чарли Морган

Кооперация

Соло d10

Друг d8

Команда d6

Отличия

Потомок великого предка

Вечные обиды

Я уже убивал людей

Безобразный мутант

Бдительность d8

Выносливость d8

Ловкость d8

Сила d8

Интеллект d8

СЭФ: Костяные шипы. Ослабьте самый крупный дайс на руке, но добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: Устрашающий облик. Удвойте любую характеристику, если Чарли пытается причинить эмоциональный стресс.

Предел: Плохое питание. Отключите любую способность Чарли, кроме Интеллекта, чтобы добавить сразу d8 в запас рока.

Специализации

Устрашение d8

Бой d8

Медицина d8

Нельсон Янг

Кооперация

Соло d8

Друг d10

Команда d6

Отличия

Напуганное дитя

Я хороший человек

Прости меня, мама

Юный мутант

Выносливость d6

Ловкость d6

Сила d6

Общение d6

СЭФ: Жало на спине. При создании помех, в которых может помочь наличие жала, добавьте к броску d8.

Предел: Детская психотравма. Любые воспоминания о матери повышают эмоциональный стресс Нельсона на +1, добавляя d6 в запас рока.

Предел: Дилетант. Нельсон не обладает Специализациями и поддается стрессу уже на уровне d12 (без необходимости сдвигать его за пределы этого уровня).

Специализации

Отсутствуют

Переходная сцена:

Дешёвый свинец

Радиационный фон: 0

Когда герои возвращаются домой, опишите слёзы и облегчение их родителей или опекунов, включая Папу Мейсона. В первый же день после спасения пленников на рыночной площади выступает Аманда Уоттс – глава торговой компании “Ван Бюрен”. Эта решительная, громкоголосая женщина в белом костюме, привыкшая говорить официальным голосом даже с детьми и друзьями, предлагает всем скидку на вооружение и броню для каждого, кто обещает защищать город от мутантов в случае их вероятного нападения.

Она выражает беспокойство о благосостоянии горожан от лица Говарда Ван Бюрена – основателя фирмы, который болен и не может прийти сюда сам, чтобы поддержать город в тяжёлый час его жизни.

Из речей взрослых дети понимают, что это просто рекламная акция, а Аманда Уоттс, как и все в компании “Ван Бюрен” – лишь хорошо одетые мафиози, промышленяющие торговлей оружием.

Хотя Аманда не станет продавать оружие детям, она с улыбкой услышит просьбы продать им что-нибудь ценное. Если герои пытаются договориться с Аmandой о взаимной помощи, она говорит, что готова подбросить им крышек, если герои последят ради неё за Хиксом Манчини.

В качестве альтернативного варианта отметьте, что взрослые хоть и осуждают Аманду Уоттс как прихвостня мафиози Ван Бюрена, но говорят, что мутантам и правда пора преподать урок.



А где драка с мутантами?

Во Втором Акте прямое сражение горожан с мутантами не предполагается – после похищения детей отношения между Вайсборо-Хайтс и Гудхью ухудшаются ещё сильнее, но по-настоящему нанести по мутантам удар горожане решат только в Третьем Акте.

Тем не менее, если игроки явно ждут продолжения истории с их похитителями, вы можете устроить битву с мутантами ещё до наступления Третьего Акта.

Фаза действий:
Слежка за Хиксом

Радиационный фон: 0

Если герои согласились проследить за Хиксом Манчини по поручению Аманды Уоттс, опишите короткий монтаж, в котором герои блуждают за ним по городу. Найти Хикса нетрудно: он начинает свой день на консервном заводе в окружении огромных прихвостней-вышибал. К полудню он заходит в местный бордель, где проводит не меньше часа.

Чем-то раздражённый, он выходит из борделя и идёт в бар, в котором обсуждает с нервным приятелем по имени Брук взятку для полицейских, которых нужно заставить отпустить консьери Флойда, задержанного за пьяные угрозы. После этого Хикс возвращается на консервный завод.

Если герои не попались, они получают Аманды по 1 КОБ на лицо наряду с просьбой заглядывать к ней время от времени. Если они попались, Хикс оценивает их желание заработать и повторяет своё предложение выкрасть чертежи психоинъектора из дома Папы Мейсона.

Фаза действий:

Шорох во дворе

Радиационный фон: 0 (1 рядом со скорпионами)

Эта Сцена никак не привязана к остальным событиям и может развернуться в любой момент Акта. Её задача состоит только в том, чтобы напомнить игрокам о появлении странных облучённых зверей поблизости от города.

Один из героев (или сразу несколько, если герои живут в одной семье или по соседству) просыпается от странного шума во дворе. Взрослые устали после работы и спят мёртвым сном, однако их вполне можно пробудить и задействовать в этой Сцене.

Во двор прокрались два маленьких радскорпиона, буквально разящие радиацией. Если у героя есть собака, вложите d6 из запаса рока и заявите, что радскорпионы ужалили её. Пёс умирает от яда, едва успев зарычать. Эмоциональный стресс всех героев, любивших эту собаку, вырастает на +1 уровень.

Если герои спугнут или перебьют скорпионов, взрослые наряду с Папой Мейсоном снова начнут ломать голову, откуда в области, не обладающей радиацией, завелись облучённые мутанты.

Облучённые скорпионы

Кооперация

Команда 2d8

Отличия

Тошнотворные арахниды

Маленький мозг

Хотят есть

Паукообразные мутанты

Скорость d8

Клешни d8

Хвост d8

Панцирь d8

СЭФ: Два хвоста. До тех пор, пока в команде остаются два скорпиона, вы можете выбрать одну дополнительную цель. Добавьте к броску d6 и выберите второй итоговый дайс.

СЭФ: Ядовитое жало. Вложите d6 из запаса рока, чтобы выбрать второй итоговый дайс и создать для героя помеху Животный яд. В каждой *последующей* Сцене физический стресс героя будет возрастать на +1 уровень.

СЭФ: Облучение. До тех пор, пока герои остаются рядом со скорпионами (даже мёртвыми), радиационный фон Сцены повышается до 1.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения оба скорпиона выступают в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить скорпионам стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение обоих дайсов знаменует победу над арахнидами.

Предел: Нулевой интеллект. Если герой создаёт помеху или создаёт преимущество, основанное на отвлечении скорпиона (например, кидает в сторону пищу, чтобы создать помеху *Есть на что отвлечься*), итоговый дайс возрастает на +1 уровень.

Специализации

Путешествия d8

Устрашение d8

Фаза действий:

Зло, которое мы творим

Радиационный фон: 0

Если хотя бы один из протагонистов решает принять заказ Хикса на чертежи Папы Мейсона, ночью он может проникнуть в дом почтенного изобретателя. Поскольку герой не раз здесь бывал, сторожевой пёс Мейсона, Вулфи, узнаёт персонажа и не торопится громко лаять. Тем не менее, для того чтобы он вообще не выдал протагониста приветственным визгом или топтанием у калитки, требуется проверка, отражающая работу героя с животными.

Если герой хочет забраться в дом с заднего хода, достаточно будет проверки скрытности против чутья и бдительности сторожевого пса. Считайте, что все характеристики Вулфи отражаются броском 3d8.

 Если вы хотите отразить удачу протагониста, позвольте ему вложить 1 СО, чтобы автоматически усыпить бдительность Вулфи.

В том случае, если Вулфи начинает скулить или радостно лаять, поставьте Таймер на d4 и повышайте его на +1 в каждом раунде. Для удобства считайте, что раунд занимает отрезок в две-три минуты. Как только Таймер выберется за пределы d12, Папа Мейсон проснётся, и у героя останется только одна попытка на бегство.

Дом Папы Мейсона не отличается роскошью или многообразием мебели: несколько утилитарных кресел, низкие столики с лампами, взгромождённые на них **Ящики с инструментами**, узкая лестница на второй этаж со **Скрипучей нижней ступенью**, плотно **Закрытые двери**.

Кабинет с чертежами психоинъектора находится в **Запертой комнате** на втором этаже. Считайте, что персонаж должен сначала взломать замок на двери (проверка против запаса рока), а затем избавиться от помехи *Ну где же они* d10. Если ведущий ещё не выставлял Таймер, первая же брешь, выпавшая у игрока, приносит 1 СО, но позволяет поставить Таймер на d4.

 На случай, если его попытаются ограбить, Папа Мейсон поставил в комнате видеокамеру. Если герой не хочет, чтобы его лицо попало на плёнку, или если он просто пытается закрыться маской, достаточно будет ровно одной проверки против запаса рока.

Преодолев все препятствия, взломщик покидает здание. Если время на Таймере истекает или герой выдаёт себя явным шумом, у него остаётся ровно одна возможность сбежать: считайте это проверкой против запаса рока + d8 из-за необходимости обогнать Мейсона, выбегающего из комнаты.

Папа Мейсон

Кооперация

Соло d8

Друг d6

Команда d10

Отличия

Помни о Уилсоне

Труд – лучшее лекарство

Дружелюбный наставник

Зови меня “папой”

Ободрение d8

Ремесло d10

Проворство d8

Бдительность d8

СЭФ: Сейчас почию. Вложите d6 из запаса рока, чтобы восстановить способность, связанную с использованием технических средств.

СЭФ: Я этим на жизнь зарабатываю. При создании преимуществ или ресурсов, связанных с техникой, добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: Когда-то я думал так же... Расскажите поучительную историю из своей жизни, чтобы понизить эмоциональный или ментальный стресс слушателей на -1 уровень.

Предел: Раскаяние. Эмоциональный стресс, вызванный воспоминаниями о проявленном малодушии, повышается на +1 уровень. Это приносит d6 в запас рока.

Предел: Ещё не выспался. Ослабьте все характеристики в этом комплекте на -1 уровень, чтобы добавить d6 в запас рока.

Специализации

Техника d10

Наука d8

Красноречие d8

Путешествия d8

Медицина d8

Стрельба d8

Последствия

Если герой умыкнёт чертежи, не поправшись на глаза Мейсону, тот будет раздавлен горем. Он подозревал, что нечто подобное может случиться, но до последнего верил в добропорядочность горожан. Тем не менее, всю вину он будет возлагать на “этих проклятых головорезов”, не допуская мысли, что злоумышленником мог быть один из его учеников.

Если Мейсон успеет увидеть силуэт вора, у него появятся подозрения, которые он, тем не менее, будет стараться выкинуть из головы. На следующий день герои могут услышать его разговор с Брендой, в ходе которого он признается, что это мог быть один из мальчишек – может, какой-нибудь беспризорник. Если другие герои не знали о ночной вылазке протагониста, присвоившего чертежи, у них могут тоже возникнуть некоторые подозрения.

Если Мейсон застает вора у себя дома или догоняет его при неудачной попытке к бегству, он просто не может поверить своим глазам. Добавьте d6 в запас рока, но причините Мейсону эмоциональный стресс d12. Даже преданный и ошарашенный внезапным открытием, он будет пытаться войти в положение вора и просить его “не дурить”, ведь ему, должно быть, “наобещали золотых гор”.

В том случае, если персонаж отдаст Мейсону уже присвоенные чертежи, засчитайте это за повышение кармы.

Если герой откажется возвращать Мейсону чертежи даже после того, как Папа увидит его лицо, тот немедленно обратится в полицию. Тем не менее, это всего лишь заставит семью Ван Бюрен повязать Хикса как главного подозреваемого и держать его в участке в расчёте на то, что Манчини совершат какую-то глупость.

Само собой, именно её они и совершат.

Переходная сцена:

Неслыханная награда

Радиационный фон: 0

Если один из протагонистов похитил чертежи психоинъектора, Хикс будет ждать его там, где они договаривались (вероятнее всего, на консервном заводе). Охранник на входе, детина по прозвищу Гризли, потреплет героя нервы, утверждая, что ему нельзя внутрь. Если сказать ему о чертежах, он скажет, чтобы герой передавал их ему.

Через какое-то время Хикс выйдет на улицу покурить и увидит протагониста. Похищенным чертежам он будет рад, как торчок новой дозе. Он будет хлопать мальчика по плечам, называть его “храбрецом”, говорить, что скромные люди не добиваются успеха и что “каждый шаг, сделанный сегодня, – это успех, которым ты будешь наслаждаться завтра”.

Покончив с восторженными поздравлениями, он отведёт героя в **Шумный заводской зал с Бесконечно высокими потолками**, наполненный как простыми рабочими, так и **Людьми с бульдожьими лицами**. Там он представит героя своим ребятам, на что теотреагируют крайне немногословно, ограничившись маловыразительными кивками. Потом Хикс предложит герою немного дури (которая вполне может стать первой в жизни протагониста и сразу же вызвать зависимость), а под занавес вручит ему свёрток с крышками и другими припасами стоимостью в 5-6 КОБ (что исключительно много для простого ребёнка, однако чудовищно мало в сравнении с настоящей стоимостью чертежей).

Затем Хикс отпустит мальчика, пообещав ему жизнь “настоящего гангстера”, хотя по его лицу будет видно, что в ближайшие пару дней он даже не вспомнит о своём протеже.

Но нас было пятеро!

Если герои похитили чертежи вместе, Хикс произнесёт особенно страстную речь об успехе, ожидающем смельчаков, однако выдаст только по 1-2 КОБ на лицо. Единственное, чего он не пожалеет, так это дури – ему выгодно, чтобы герои подсели на наркоту и вернулись к нему если не для работы, то просто за новой дозой.

Если Хикса упрятали за решётку из-за обращения Папы Мейсона в полицию, появление вора с краденными чертежами у входа на консервный завод вызовет у Гризли недоумение. Он попытается взять чертежи, отделавшись парой фраз, которые можно истолковать в равной степени как “спасибо” и “до свидания”.

Если вор настоит на оплате или на том, чтобы поговорить с помощником Хикса, потребуется проверка против запаса рока. В случае успеха Гризли позовёт Брука – дёрганого, раздражительного друга Хикса. Он попытается надавить на вора, чтобы определить, не скрывает ли тот чего-нибудь важного, однако в целом ограничится той же платой, что и Хикс, включая предложение “бахнуть дури”.

Вне зависимости от полученной награды, герой, похитивший чертежи, понижает карму и добавляет не менее двух шестигранников в запас рока. Вознаградите его за совершённое злодеяние так, как считаете нужным (подкиньте ему ещё пару КОБ, припишите 1-2 Сюжетных очка или сделайте скидку на мафиозные Приобретения).

Фаза действий:

Большие разборки в маленьком городе

Радиационный фон: 0

Через несколько дней герои, в том числе не замешанные в ситуации с чертежами, находятся на городском рынке: торгуются за потроха толсторога, выменивают карамель за пустые бутылки и хлам, уговаривают торговцев продать им выпивку или ищут, что бы стянуть из карманов других покупателей.

Неожиданно в паре домов от них раздаётся громкий хлопок. В воздухе начинает пахнуть **Прогорклым дымом**. Из-за **Шумящей толпы** трудно увидеть, что происходит, однако вскоре на первый хлопок отвечает очередь двух или даже трёх автоматов. **Выстрелы приближаются**. Стёкла одного из домов вылетают, прошитые ровным пунктиром автоматического огня.

Если герои пытаются спрятаться или посмотреть, что происходит, вскоре толпа расступается, и становится виден полицейский участок, из которого валит дым. Пожара не видно: похоже, что кто-то забросил туда гранату с едкими смесями. Из дыма, как рыба из порванной сетки, выпрыгивают полицейские. В руках у них видно оружие, но они закрывают глаза ошпаренными руками. В них, выбегающих навстречу собственной смерти, стреляют из автоматов сразу с двух сторон гангстеры из семьи Манчини. Они отступают к рынку, прячась за почтовыми ящиками и гидрантами, и поливают вход в полицейский участок свинцовым шквалом.

Полицейские делают несколько ответных выстрелов. Одному гангстеру с хрустом перерезает руку в районе локтя, и автомат повисает в бесполезной руке, качающейся на сухожилиях, как на вешалке. Другая пуля чудом минует гангстера, разрывая ему одежду, но попадает в спину убегающему горожанину.

Раненый мафиози, глотая воздух, отбегает в сторону рынка и прячется рядом с протагонистами. Он умоляет помочь ему. Если герои пытаются перевязать ему рану или пытаются отвести к доктору, опишите, как кто-то из горожан осуждающе смотрит на протагонистов, хотя и не осмеливается вмешаться. Если герои продолжают, вы можете приписать им помеху *Общественное осуждение d6* на ближайшие несколько Сцен, но засчитать их поступок за проявление добродетели.

Кроме того, если этот преступник (его зовут Фрэнк) уцелеет, подумайте о тематических бонусах со стороны мафиозной семьи Манчини.

Если герои задерживаются посмотреть, что будет, то после того как гангстеры очищают вход в полицейский участок, где-то в районе выстрелов раздаётся ещё один звук, который нечасто услышишь в городе: рёв автомобильного двигателя. К изрешечённым дверям участка подъезжает гордость семьи Манчини, отреставрированный автомобиль довоенной эпохи, и из него вываливают ещё четверо гангстеров в прочной броне и закрытых шлемах.

Один из гангстеров держит в руках противогаз, явно рассчитанный на кого-то из заключённых.

Они штурмуют участок и через некоторое время появляются на улице с заключённым в противогазе. Если один из героев украл чертежи Папы Мейсона, и тот сообщил о пропаже в участок, таким заключённым будет сам Хикс. Если нет, это будет их консильери Флloyd, которого задержали ещё неделю назад за угрозы полицейскому.

Стоит им появиться в дверях участка, как со стороны рынка на поле боя являются стрелки Ван Бюренy в толстых бронежилетах. Расталкивая толпу, они начинают забрасывать головорезов Манчини гранатами и поливать огнём из ПП. В воздухе слышится характерный режущий звук и вспыхивают энергичные росчерки лазерного оружия.

Если протагонисты ещё не сбежали с поля боя, самое время это сделать. В том маловероятном случае, если протагонисты поднимут оружие, выпавшее из рук подстреленных головорезов, и вмешаются в схватку на стороне одной из банд, их ожидает серьёзное испытание – и не менее серьёзное вознаграждение со стороны победившей семьи. Получение травм в такой схватке более чем реально.

Куда вероятнее, что герои спрячутся или сбегут. В этом случае побеждают стрелки Ван Бюренy, которые изначально ожидали нападения конкурентов на полицейский участок и использовали арест Хикса (или Флойда) как способ заманить их в ловушку. Разбитые бойцы Манчини бегут с поля боя. Флloyd будет разрезан надвое мощным лазерным выстрелом. Хикс, если он ещё не расплатился с протагонистами за похищенные чертежи, выживает, однако добиться с ним встречи в текущих условиях будет исключительно трудно.

Боевой эскадрон Ван Бюренy

Кооперация

Команда 5d8

Отличия

Да, босс

Это наш город

Руки в крови

Не первый год воюем

Сила d6

Бдительность d6

Лазерное оружие d8

Пистолет-пулемёт d6

Броня d8

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Натиск. Выберите две похожие характеристики или способности, хорошо работающие в связке. Если Создатель выкладывает d6 из запаса рока, чтобы позволить бойцам Ван Бюрену использовать обе способности в одной проверке, итоговый дайс вырастает на +1 уровень.

СЭФ: Своего “первого” я убил в десять. Если вы пользуетесь хотя бы одним преимуществом, связанным со стрельбой, повысьте или удвойте трюковый дайс.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить бандитам стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над мафиози.

Предел: Чёртова батарейка! Отключите Лазерное оружие d8, чтобы добавить d6 в запас рока.

Специализации

Стрельба d8

Устрашение d8

Криминал d8

Торговля d8

Головорезы Манчини

Кооперация

Команда 6d6

Отличия

Мне нужна ещё доза

Я буду богатым

Сиди и не рыпайся

Психи с оружием

Решительность d10

Бдительность d6

Автоматы d6

Броня d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Психо, Винт и бухло. Повысьте ментальный стресс на +1 уровень, чтобы добавить d10 к любой проверке.

СЭФ: Я как шампанское – бью прямо в голову. Вложите d6 из запаса рока, чтобы совершить трюк, основанный на стрельбе. Возьмите сразу два дайса за этот трюк вместо одного.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить бандитам стресс уровня d8 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над мафиози.

Предел: Под наркотой. Манчини вступают в бой только при условии полной загрузки Винтом и Психо. Брешами при их проверках считаются и “единицы”, и “двойки”, хотя только “единицы” нельзя добавлять к результату проверки.

Специализации

Стрельба d8

Устрашение d8

Криминал d8

Техника d8

Переходная сцена:

Городу требуется крысолов

Радиационный фон: 0

После стрельбы на рыночной площади, унёсшей жизни не только множества полицейских и гангстеров, но и нескольких горожан, жители Вайсборо-Хайтс начинают подумывать о найме Регуляторов из Игл-Пасса. Герои слышат подобные разговоры за закрытыми дверями у себя дома (хотя родители думают, что говорят тихо), на рынке, куда Тейлор Грин утягивает их “пособирать пульки”, в гостях за ужином или в приёмной у доктора.

Упомяните разговоры о Регуляторах два-три раза во время учёбы: об этом говорят родители протагонистов, заглядывая к Мейсону на перемене. Разговоры могут повторяться и в других Сценах наподобие *Взрослой работы*. Люди чувствуют себя в опасности и не доверяют даже полиции, которая в лучшем случае не смогла остановить резню, а в худшем и вовсе служит семье Ван Бюрен. Регуляторы должны покончить с бандами и наркоторговлей, а если плата будет хорошей – и с полицейскими. После этого горожане планируют выбрать нового полицейского шефа.

Дайте героям шанс уяснить, что задумали взрослые, и понять, что с каждым днём горожане начинают относиться к этой идее всё серьёзнее. Когда вы почувствуете, что герои готовы к моральному выбору, позвольте им подслушать разговор их родителей с Папой Мейсоном после занятий в школе. Родители передают Мейсону грудку крышек. Тот говорит, что осталась ещё пара человек, и можно “посылать весточку”.

Если хотя бы один из героев к этому времени выработал рабочие отношения с криминальными группировками в городе, он может предупредить Хикса или Аманду о попытке горожан вызвать в Вайсборо-Хайтс Регуляторов. Если герои делают всё вовремя, этим же вечером трое неизвестных закидывают бутылками с горючей смесью дом Папы Мейсона: перейдите к Сцене *Разворошённый улей*.

Если протагонисты случайно или намеренно дают взрослым время связаться с Регуляторами и лишь потом сообщают о потенциальном рейде Манчини, Хикс взбудораженно принимает новую дозу Винта, прежде чем похвалить героев за предусмотрительность и спросить, готовы ли они дать отпор Регуляторам на стороне Манчини. Если да, он просит их прийти завтра для подготовки.

Аманда воспринимает дурные вести со спокойной улыбкой и вознаграждает героев крышками (по 1 КОБ на руки). В отличие от Хикса, втягивать детей в назревающую бойню она не будет.

Фаза действий:

Взрослая работа

Радиационный фон: 0

Если эта Сцена разворачивается после перестрелки в участке, и протагонисты пообещали Хиксу Манчини поддержать его семью, при ближайшем визите на консервный завод Хикс немного обучает детей владению холодным оружием и выдаёт пару вполне неплохих ножей.

После этого (или сразу, если герои не стали обещать помощь Манчини, но согласились торговать наркотой ради заработка), герои отправляются на городские точки, названные Хиксом. В основном они торчат возле баров, борделей и казино.

Разумеется, протагонисты могут попробовать наркоту сами: появление зависимости в этом случае крайне вероятно.

Помимо завлечения клиентов, персонажам нужно не попасться родителям и их знакомым в городе: одной-двух проверок против запаса рока достаточно. Иначе детей ждёт конфликт в семье, расспросы, наказания и беседы с Мейсоном.

Хотя бы один раз за Сцену героев пытается надурить на деньги подросток немного старше их: как они решат этот конфликт (полученными от Хикса ножами, дракой в переулке или простыми угрозами), зависит только он них.

Ещё один раз у них попытается стянуть наркотики или крышки местный мальчик-бродяга по имени Дарси. Дарси – голодный беспризорник, у которого нет родителей и который не может даже ходить на занятия к Папе Мейсону, потому что с утра до вечера он пытается найти хоть немного еды.

Если поймать Дарси за кражей, но простить его и отпустить с миром, он – будучи бездомным – появится в другой Сцене в самый неожиданный момент. Например, в Сцене *Подлинный облик зла* он может искать пристанища на ночь. Когда он увидит, что происходит, он кинется на помощь протагонистам – в затаённой надежде, что с оглушённых бандитов получится что-нибудь взять.

Фаза действий:

Разворошённый улей

Радиационный фон: 0

Если герои сообщают бандитам о плане взрослых ещё до того, как они отправят Регуляторам весточку, ночью в дом Папы Мейсона прилетает несколько бутылок с зажигательной смесью.

Несмотря на то, что само здание хорошо защищено от пожара, огонь затрагивает пристройки с садовыми инструментами и целиком охватывает будку Вулфи. Пёс погибает, сожжённый заживо.

Наутро Мейсон позовёт детей на прогулку, предложив устроить на Осенней горе поминальный обед для тех, кто знал и любил Вулфи. Раздавленный страшной смертью пса, напуганный явной угрозой для его жизни и бесконечно уставший от злобы людей, с которыми ему приходится жить бок о бок, учитель заводит с детьми разговор о сущности человеческой нравственности. Он говорит, что каждый предпринятый человеком шаг может иметь судьбоносное значение для других людей. И чем выше человек поднимается в своей жизни, тем больше он может влиять на судьбы всех окружающих.

– Если взобрался на самую вершину, – говорит Папа Мейсон, – ты должен думать о двух вещах: как не сорваться самому – и как не столкнуть ногой камень, который задавит тех, кто остался внизу.

Видно, что учитель напуган и сломлен – он не станет связываться с Регуляторами. Если герои пытаются подобрать слова, способные воодушевить его на продолжение борьбы с мафией, от игроков требуется очень грамотный подбор реплик и убедительный отыгрыш. Если хотите решить ситуацию бросками, дети должны устранить помеху *Практически сдался d12*, в то время как Мейсон будет защищать своё право на капитуляцию.

Если детям удастся убедить Мейсона продолжать борьбу, перейдите к Сцене *Подлинный облик зла*.

Фаза действий:

Подлинный облик зла

Радиационный фон: 0

Если игроки убедили Мейсона продолжать борьбу, горожане договорятся установить дозор рядом с домом учителя. Следующей же ночью кто-то из добровольцев поднимает крик. Слышны удары дубинками. Выглянув в окно или выбежав на улицу, герои видят пятерых громил из семьи Ван Бюрен, которые выколачивают из дозорных дурь вместе с зубами.

Несколько горожан убегают, даже не пытаясь ввязаться с драку. Шутя расправившись с добровольцами, громилы идут непосредственно к дому Мейсона. Если герои никак не пытаются их остановить, в доме Мейсона раздаётся несколько выстрелов: учитель всё-таки достаёт пистолет, несмотря на данное себе обещание никому не вредить после истории с Кейном Уилсоном. Затем слышен сдавленный крик, ругань преступников и тошнотворный режущий звук.

Наутро посреди рынка будет водружён кол, залитый сгустившейся кровью. Его вершиной будет служить голова Папы Мейсона. Ниже неё к черенку будет прибита записка: “Я разозлил Ван Бюрена”. Кроме этих слов, в записке будут фигурировать имена пятнадцати жителей с адресами их домов: это те, кто скидывался на отряд Регуляторов. Гангстеры знают немало способов выяснить, кто задумал пойти против них. Мафиози не будут трогать этих людей, если только они не попытаются снова что-нибудь выкинуть. В последнем случае кольев на рынке станет намного больше.

Если герои пытаются остановить громил ещё до того, как они войдут в дом Папы Мейсона, им предстоит нешуточное испытание – может быть, первая настоящая схватка в их жизни.

Задача протагонистов состоит в том, чтобы обезвредить, тяжело ранить или даже убить троих громил за шесть раундов: установите Таймер на d4. Двое других громил отправляются в дом Папы Мейсона. Если герои не уложатся в эти шесть раундов, и Таймер выйдет за пределы d12, Папа Мейсон погибнет, а мафиози вполне могут прийти за протагонистами.

Если за свой героизм персонажам придётся расплачиваться немедленным бегством из города вместе с родителями, это прекрасно проиллюстрирует всемогущество мафии в родном городе протагонистов.

Головорезы Ван Бюрен

Кооперация

Команда 3d8

Отличия

Не мешай

Я уже убивал детей

Сейчас бы выпить

Пришли убивать

Сила d6

Выносливость d6

Дубинка d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Грязные приёмы. При совершении трюков, связанных с обезвреживанием противника, ослабьте самый крупный дайс у себя на руке на -1, но добавьте к броску d6 и повысьте физический стресс на +1 уровень.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить бандитам стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над головорезами.

Предел: Только что из драки. Хотя добровольные защитники Папы Мейсона и разбежались, они успели нанести бандитам несколько ударов. Отключите любую способность в этом комплекте, чтобы добавить d6 в запас рока.

Специализации

Холодное оружие d8

Устрашение d8

Криминал d8

Переходная сцена:

Народный гнев

Радиационный фон: 0

Если Сцена *Подлинный облик зла* закончилась гибелью Папы Мейсона, это даёт результат, полностью противоположный ожиданиям мафии. Родители по всему городу просят детей укрыться. Герои могут отстоять своё право защищать дом, но только пообещав, что не будут вмешиваться в дела на улице.

Опишите все эпизоды с подготовкой к борьбе за город на монтажном уровне. Хикс и другие Манчини пытаются донести до горожан, что всё сделали прихвостни Ван Бюрена, но людям откровенно плевать. Никто ничего ему не говорит, но в глазах стоит сплошное “ничего, подожди, теперь уж недолго осталось”.

С огромным трудом горожанам удаётся отправить послание Регуляторам по рации с обещанием дополнительной награды. Как правило, Регуляторы ждут посланника, который сразу платит аванс, но кому-то из горожан удаётся объяснить ситуацию: гонца убьют, как только он выйдет из города. Регуляторы соглашаются прийти без предварительной платы.

Если кто-либо из героев сообщает гангстерам о подготовке народного сопротивления, его заставляют сделать выбор: или присоединиться к ним, или навсегда забыть о вхождении в семью.

Фаза действий:

Королевская битва

Радиационный фон: 0

В город прибывает отряд из двенадцати Регуляторов. Банды вступают с ними в схватку с двух разных сторон, но, пользуясь случаем, начинают стрелять и друг в друга или просто закидывать всё вокруг взрывчаткой, позволяя осколкам самим разбираться, кто чужой, а кто свой. Если Манчини получили чертежи психоинъектора, все их дайсы Кооперации возрастают на +1 (отряд 6d8 вместо 6d6).

Регуляторы действуют слаженно, прячась за **Многочисленными укрытиями** или поднимаясь в здания, чтобы вести огонь из **Высоких окон**. Введите с Сцену помеху **Неровные дороги d8**: когда кто-либо швыряет гранату или пытается перебежать улицу, снаряды часто закатываются в ямки, а ноги цепляются за камни и трещины.

Регуляторам достаётся, они явно проигрывают. Некоторые горожане решают взять дело в свои руки и выскакивают из домов помочь Регуляторам.

Хикс, если видит протагонистов, обещавших помочь и получивших от него ножи, бросает им запасной пистолет (один на всех) и кричит, чтобы помогали: “Считайте, что секунду назад вы повзрослели”.

Полицейские, которых все привыкли считать пешками Ван Бюрена, по свежей памяти о заварушке, в которую их втянули во время стрельбы в участке, разделяются на две группы. Одна борется с Регуляторами и Манчини на стороне Ван Бюрен, а другая – со всеми бандитами разом, стараясь не задевать только Регуляторов и первую группу полицейских.

В зависимости от точки зрения, происходящее можно описать либо как грандиозную **Королевскую битву**, либо как **Жестокую мясорубку**.

Один из Регуляторов отступает к домам протагонистов. Он ранен, со лба течёт кровь. На глазах у персонажей его снова подстреливают, и он просит героев о помощи. Если герои помогут ему особенно смелым способом (“Вы – в дом, мы прикроем”), он вполне серьёзно заговорит о том, что герои могут подумать о карьере Регуляторов, когда повзрослеют.

Папа Мейсон, если цел и здоров, выбегает на улицу с охотничьим дробовиком и ранит Хикса. Тот начинает стрелять в ответ. В героическом порыве Кай Родригес бежит к Папе Мейсону и пытается затащить его в укрытие. Пулей Хикса Родригеса прошивает насквозь. Если Папа Мейсон был ранен или убит в предыдущих сценах, вместо него Кай Родригес пытается защитить от Хикса собственного отца – с тем же результатом.

Если протагонисты явно показывают, что они выбрали сторону (например, стреляют в Ван Бюрен или Регуляторов), побеждает именно та фракция, которая заинтересовала игроков. Так, если герои встали на защиту города, бандитов удаётся перебить, хотя нанятые Регуляторы жертвуют ради этой победы практически всем своим личным составом.

Спасённый протагонистами Регулятор продолжает всерьёз приглашать героев в Игл-Пасс на работу, как только возраст им это позволит.

Если герои помогают одной из двух банд, она разбивает отряд Регуляторов и устраивает череду показательных казней, с каждым днём всё сильнее устраивая на улицах мафиозную диктатуру. После того, как они за неделю отслеживают и перебивают последних своих конкурентов, Вайсборо-Хайтс окончательно оказывается в их железной хватке.

Подобный исход служит поистине безупречным примером существенного понижения кармы: добавьте в запас рока не меньше шести новых дайсов, взамен предоставив им крупную скидку на мафиозные Приобретения, массу КОБ, тематические ресурсы или просто гору Сюжетных очков для следующего Акта.

Обратите внимание, что ниже приведены ориентировочные характеристики мафиози и Регуляторов, с которыми могут схлестнуться *протагонисты*. Например, из Кооперации Регуляторов (4d10) следует, что их только четверо. В действительности их двенадцать – но лишь с четырьмя судьба может свести героев, если они примут активное участие в перестрелке.

Боевой эскадрон Ван Бюрен

Кооперация

Команда 5d8

Отличия

Да, босс

Это наш город

Руки в крови

Не первый год воюем

Сила d6

Бдительность d6

Лазерное оружие d8

Пистолет-пулемёт d6

Броня d8

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Натиск. Выберите две похожие характеристики или способности, хорошо работающие в связке. Если Создатель выкладывает d6 из запаса рока, чтобы позволить бойцам Ван Бюрен использовать обе способности в одной проверке, итоговый дайс вырастает на +1 уровень.

СЭФ: Своего “первого” я убил в десять. Если вы пользуетесь хотя бы одним преимуществом, связанным со стрельбой, повысьте или удвойте трюковый дайс.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить бандитам стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над мафиози.

Предел: Чёртова батарейка! Отключите Лазерное оружие d8, чтобы добавить d6 в запас рока.

Специализации

Стрельба d8

Устрашение d8

Криминал d8

Торговля d8

Головорезы Манчини

Кооперация

Команда 6d6 (или 6d8, если герои достали им психоинъектор)

Отличия

Мне нужна ещё доза

Я буду богатым

Сиди и не рыпайся

Психи с оружием

Решительность d10

Бдительность d6

Автоматы d6

Броня d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Психо, Винт и бухло. Повысьте ментальный стресс на +1 уровень, чтобы добавить d10 к любой проверке.

СЭФ: Я как шампанское – бью прямо в голову. Вложите d6 из запаса рока, чтобы совершить трюк, основанный на стрельбе. Возьмите сразу два дайса за этот трюк вместо одного.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить бандитам стресс уровня d8 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над мафиози. Если герои достали Манчини психоинъектор, убрать дайс Кооперации позволяет только стресс d10 вместо d8.

Предел: Под наркотой. Манчини вступают в бой только при условии полной загрузки Винтом и Психом. Брешами при их проверках считаются и “единицы”, и “двойки”, хотя только “единицы” нельзя добавлять к результату проверки.

Специализации

Стрельба d8

Устрашение d8

Криминал d8

Техника d8

Регуляторы

Кооперация

Команда 4d10

Отличия

За пригоршню долларов

Судья, присяжный и палач

Приятный парень, когда не стреляет

Биг Айрон

Револьвер d8

Восприятие d8

Ловкость d8

Броня d8

Сила d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Все шесть. При нападении на одну-единственную цель удвойте дайс от Револьвера и добавьте третий дайс к результату бесплатно.

СЭФ: Трюковая стрельба. При совершении трюка, связанного со стрельбой, добавьте к проверке ещё одну подходящую характеристику (например, не только Револьвер, но и Ловкость или Восприятие).

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить Регуляторам стресс уровня d12 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над Регуляторами.

Предел: Мне за это не платили! При получении стресса вы можете отключить любую способность, чтобы добавить d6 в запас рока.

Специализации

Стрельба d10

Устрашение d8

Криминал d8

Торговля d8

Переходная сцена:

Небесная могила

Радиационный фон: 0

Если у Кая Родригеса есть причины считать протагонистов своими друзьями, он, смертельно раненый, просит их отнести его на Осеннюю гору, чтобы он посмотрел на необъятный мир с головокружительной высоты в последний раз. У него не получилось сделать крылья, но, может, его душа всё-таки сможет летать.

Перед смертью просит дать обещание сделать что-нибудь неоспоримо прекрасное в этой жизни: он всегда об этом мечтал, но теперь уже никому не поможет. Он мечтает, чтобы хоть кто-нибудь в этом мире научился летать, смог подняться над этими улицами, наркотиками и преступностью, подняться на такую высоту, с которой человеческой мерзости больше не видно и есть только мир – прекрасный, спокойный и мудрый в своём безмолвии.

Если герои дают обещание, во всех последующих Сценах ведущий может напоминать о нём. Это может стать новой Вехой в следующем Акте, повествующем уже о взрослой жизни протагонистов.

Акт третий:

Армия Санитара

*Мутанты лучше всего приспособлены к тому, чтобы жить в
сегодняшнем мире. Кто ещё? Гули? Увольте. “Нормальные”?
Однажды они уже навлекли на всех нас ядерную смерть.*

Ричард Моро, Создатель

Третий Акт начинается через несколько лет после битвы за Вайсборо-Хайтс. Герои выросли и, возможно, стали хозяевами собственных семей. Они могли открыть собственный бизнес, совершить множество вылазок за пределы города или начать восхождение по карьерной лестнице определённой организации. Тем не менее, для более “гладкого” старта игры желательно, чтобы герои не покидали Вайсборо-Хайтс в последние два-три месяца. Займите их семейными заботами, трудностями на работе или подготовкой к какому-нибудь общественному мероприятию.

Если в битве за город верх одержала одна из мафиозных семей, персонажи, вполне вероятно, служат ей верой и правдой. В качестве альтернативного варианта они могли разочароваться в выборе, который сделали в несознательном возрасте, и теперь открыто противодействовать мафии. В этом случае у них будут дополнительные причины покинуть город в начале этого Акта.

Говард Ван Бюрен умирает после тяжёлой болезни: если Вайсборо-Хайтс оказывается в железной хватке его семьи, городом правит Аманда Уоттс. В случае победы Манчини город оказывается в руках Хикса.

Если в битве за город победа осталась за жителями, мэром становится Папа Мейсон, который проявляет себя как мудрейший из всех правителей. Мейсон – один из первых жителей в современной истории города, кто понемногу вкладывает в головы горожан мысль о том, что мутантов из Гудхью можно вернуть в ряды местных жителей, поручив им работы, на которые неспособны обычные люди. Пока что эту идею поддерживает лишь небольшой процент жителей, хотя он неизменно растёт.

Если Папа Мейсон был убит мафией, мэром по-прежнему остаётся Харви Палмер – престарелый учёный без явной инициативы. Его уже несколько лет пытаются заменить, но горожане не могут договориться, кто их устраивает больше Палмера.

Жанр и запас рока

 Если вы хотите столкнуть повзрослевших героев с серьёзными проблемами, понемногу приобретающими глобальный характер, Третий Акт совмещает правила Возрождённого мира и Апокалиптического хоррора. В этом случае запас рока в начале игры представлен четырьмя десятигранниками.



 И напротив, если вы играете в этот сценарий с Первого Акта, вы можете завершить экскурсию по всем игровым стилям, совместив правила уже знакомого Возрождённого мира с новыми подходами Дикой пустоши. После тяжёлого выживания в Первом Акте и трудного детства во Втором игроки могут захотеть развеяться и взглянуть на Пустошь с более весёлого ракурса. В этом случае запас рока в начале игры представлен четырьмя шестигранниками.



Переходная сцена:

Несколько лет спустя

Радиационный фон: 0

Позвольте игрокам описать, чем они занимались в минувшие семь-восемь лет. Если они хотят создать тематические ресурсы, отражающие их деятельность в этот период, позвольте им это сделать.

Опишите их профессиональный рост, деловые успехи или семейное счастье. Если удобно, сделайте это в виде монтажной нарезки: вот один из них стоит на веранде собственного дома, обнимая молодую жену, вот другой жмёт руки представителю Оружейников, заглянувших в город в поисках нового рынка сбыта, вот третьего назначают официальным представителем компании “Ван Бюрен” – и так далее.

Представители предыдущего Акта могут появляться в коротких сценах и диалогах (герои могут навестить постаревшего Папу Мейсона, которому удалось вылечить жену и сделать её учителем вместо себя; Хикс Манчини может сидеть в тюрьме и вынашивать планы по восстановлению банды; Тейлор Грин работает грузчиком на бесперспективной работе).

В один из дней Тейлор Грин заходит к протагонистам “по старой дружбе” (*в том числе* если они не дружили) и сообщает, что его отец-алкоголик пропал за городом, когда нанялся сопровождать местных караванщиков до Утробы. Караванщики уже успели вернуться и сообщили Тейлору, что его отец (Райан) напился в первый же вечер и самовольно ушёл из лагеря где-то в начале Утробы. Караванщики подождали его два часа, а потом сдвинулись с места. Тейлор интересуется, не помогут ли персонажи найти отца.

По умолчанию игроков занесёт в Утробу сюжетная Сцена *Иди туда первым*, если герои решат попасть в Игл-Пасс через каньон. Тем не менее, если игроки хотят сразу заняться поисками отца Тейлора *или* если они пошли в Игл-Пасс другим маршрутом, вы можете организовать отдельную Сцену по спасению Райана приблизительно так же, как это описано в эпизоде *Иди туда первым*.

Как бы то ни было, когда вы почувствуете, что игроки привыкли к ролям повзрослевших героев, самое время начать глобальный сюжет, впервые за этот сценарий позволив игрокам повлиять на судьбу окружающих городов.

Фаза действий:

Кошмарная битва

Радиационный фон: 2

Мэр города – например, Папа Мейсон – собирает людей проверить, всё ли в порядке с городком Хэвентнон на юго-западе. В прежние времена хэвентноцы раз в пару месяцев приходили с крупными караванами двухголовой рыбы, спелыми ягодами и всевозможными продуктами земледелия. Тем не менее, с последнего визита торговцев из Хэвентона прошло три месяца, и никто из них не отвечает на радиопередачик. Последний разговор с хэвентонцами по радио состоялся шесть-семь недель назад, ещё до того, как возникла проблема с их необъяснимым отсутствием.

Если протагонисты не заинтересованы в поисковых миссиях, попробуйте связать это с их деятельностью (например, если один из героев торгует наркотиками, напомните ему, что хэвентонцы всегда были одними из основных клиентов за пределами города). Если игроки просто отказываются разбираться с этой проблемой, всё нормально – последующие две-три Сцены достаточно опциональны, хотя и значительно повышают сюжетный накал.

Если герои вызываются решить ситуацию с хэвентонцами, они спускаются с гор и находят следы разбитого каравана из Хэвентона рядом с Гудхью. На земле видны следы от тяжёлых грузов и, вероятно, тел, которые тащили по камню и почве. На металлических каркасах телег можно заметить пятна крови.

Вероятнее всего, герои не станут идти в Гудхью одни и вернуться в город. В связи с открывшейся информацией мэр отряжает десятка два человек, которые должны отправиться к мутантам вместе с протагонистами и потребовать от них не только объяснений, но и компенсации за уничтоженный караван. Часть компенсации мэр планирует оставить в городе, ещё часть – вернуть хэвентонцам. Если мэром города стал не Мейсон (ратующий за постепенное возвращение мутантов в человеческое сообщество), глава города даёт отряду ещё один приказ: заставить мутантов покинуть Гудхью после выплаты компенсации. Отныне они не имеют права показываться в пределах пятидесяти километров от Вайсборо-Хайтс.

Если герои идут в Гудхью с отрядом, опишите **Умирающую деревню с Забором из автомобильных каркасов**. За единственными воротами установлено **Две вышки**, соединённых мостом. Земля покрыта **Странными геологическими отложениями** различных цветов. Уже подходя к воротам, герои могут пройти проверку против запаса рока, чтобы заметить **Ловушки в песке d8**. По всей видимости, они активируются откуда-то из-за ограждения, со стороны посёлка мутантов.

Когда отряд приближается к воротам, двое мутантов, сидящих на вышке, поднимают город по тревоге. Вскоре на вышку поднимается лидер мутантов, женщина по имени Темпл. Видно, что она ожидала этой встречи.

Если протагонисты не пытаются её прервать – например, заставив мутантов открыть ворота прежде, чем говорить (что мутанты откажутся делать), – Темпл утверждает, что на хэвентонцев напала маленькая группа мутантов-отступников под предводительством некого Рэдклиффа. Рэдклифф считается преступником даже среди мутантов, населяющих Гудхью, и живёт к северу от их поселения.

Если протагонисты достигли важного положения в Вайсборо-Хайтс и сами возглавляют отряд горожан, судьба Гудхью оказывается в их руках. Если нет, командир отряда приказывает всё равно собрать компенсацию с мутантов – даже если на хэвентонцев напал этот Рэдклифф, всё равно он один из мутантов, а значит, мутантам и платить за своего кровного родственника. На время сбора ресурсов для компенсации объявляется оккупация Гудхью, чтобы мутанты не вдумали взбунтоваться.

Темпл просит решить всё миром, но командир непреклонен. Тогда она севшим голосом приказывает открыть огонь по протагонистам и их отряду. Опишите, как из песка вырываются несложные ловушки (вроде вертящихся костяных лезвий). Мутанты практически не оснащены огнестрельным оружием, но тем, что есть, активно бьют с башен или сквозь щели в заборе. Многие пользуются арбалетами и другими стрелковыми приспособлениями довоенных времён.

Для того, чтобы взять город, героям и их отряду предстоит избавиться от помехи **Стена 3d10**. Если герои не могут избавиться от этой помехи по логическим причинам (например, из-за отсутствия мощного вооружения), считайте, что их союзники пробьют брешь в стене только на пятом раунде. Если герои могут каким-либо образом управлять отрядом горожан, они могут напрямую убрать три дайса Кооперации из отряда, чтобы их спутники пробили отверстие в воротах.

После этого их ожидает суровая битва с населением городка. Опишите, как союзники персонажей схлёстываются с безобразными, выродившимися существами, в которых едва угадываются человеческие черты. Мутанты разрывают нападающих щупальцами, отгрызают им лица гигантскими пастьми или протыкают глаза рогами.

Задача протагонистов, однако, состоит не в том, чтобы перебить всех мутантов, а в том, чтобы захватить в плен их лидера Темпл. Как только это случится, женщина призовет союзников сдаться. Персонажи могут схитрить, каким-нибудь образом спрятавшись от жителей города и застав Темпл врасплох, когда она будет спускаться с башни. В обратном случае они должны пробиться через отряд жителей города 6d6, прежде чем у них появится шанс взять Темпл в заложники.

Наконец, если в прошлом Акте Нельсон Янг оказался среди мутантов в Гудхью, он также преграждает героям дорогу. С другой стороны, если они были к нему добры, он может и отпустить их с миром, даже если не станет помогать в захвате Темпл.



Мы всё решаем миром

Вероятно, протагонисты не захотят нападать на мутантов лишь потому, что так решил некий “командир группы” – тем более что героям фактически ничего не грозит за подобное нарушение субординации.

Если протагонисты находят способ решить всё миром, мутанты попробуют утаить информацию об Убежище 46 (см. ниже), однако пообещают выплатить компенсацию за уничтоженный караван и выдать виновных городу. Через два дня мутанты действительно поймают Рэдклиффа и отдадут его на растерзание горожанам.

Если герои налаживают по-настоящему тесный контакт с мутантами, они могут и рассказать им – разумеется, по секрету, – о том, что двери Убежища 46 открылись.

Стрелки на стенах

Кооперация

Команда 4d8

Отличия

Жизнь к нам несправедлива

Устали от выживания

Ненависть к людям

Врождённые мутации

Сила d8

Бдительность d8

Скорость d8

Выносливость d10

Самодельный доспех d6

Арбалет d8

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Рога, шипы или щупальца. При совершении действий, связанных с уникальной мутацией (вроде наличия щупалец) добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить мутантам стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над этими несчастными существами.

Предел: Долгая перезарядка. После использования характеристики Арбалет мутанты должны или пропустить один раунд, чтобы перезарядить его, или совершить в следующем раунде любое другое действие, ослабив итоговый дайс на -1.

Специализации

Техника d8

Медицина d10

Путешествия d8

Бой d8

Жители Гудхью

Кооперация

Команда 6d6

Отличия

Полны сюрпризов

Атавистические инстинкты

Мы само совершенство

Ошибки эволюции

Сила d10

Скорость d8

Выносливость d10

Хитрость d8

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Рога, шипы или щупальца. При совершении действий, связанных с уникальной мутацией (вроде наличия щупалец) добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить мутантам стресс уровня d8 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над этими несчастными существами.

Предел: Сила противодействия. Если герои пытаются понизить своими действиями любую характеристику мутантов (например, ослабить их Скорость или Выносливость), они повышают итоговый дайс на +1 уровень до тех пор, пока наносят прицельные атаки по мутировавшим органам наподобие щупалец, языков, жабр или рогов.

Специализации

Техника d8

Медицина d10

Путешествия d8

Бой d8

Повзрослевший Нельсон

Кооперация

Соло d8

Друг d10

Команда d6

Отличия

Взращён на обидах

Я всё ещё человек

Вот бы начать с начала

Заматерелый мутант

Выносливость d10

Ловкость d8

Сила d10

Общение d6

СЭФ: Жало на спине. При создании помех, в которых может помочь наличие жала, добавьте к броску d8.

СЭФ: Яд. Вложите d6 из запаса рока, чтобы отключить одну из способностей раненого противника до конца Сцены.

Предел: Детская психотравма. Любые воспоминания о матери повышают эмоциональный стресс Нельсона на +1, добавляя d6 в запас рока.

Предел: Чувствительная мутация. Если герои намеренно проводят атаку по жалу, Нельсон получает эмоциональный стресс d6. Каждая последующая атака повышает этот стресс на +1 уровень.

Специализации

Воровство d8
Медицина d8
Техника d8
Красноречие d8

Темпл

Кооперация

Соло d8
Друг d6
Команда d10

Отличия

Мутация – это шаг в будущее
Люди – как ржавчина в часовом механизме
Тайны и недомолвки

Лидер мутантов

Харизма d8
Интеллект d8
Стойкость d10
Общение d8

СЭФ: Лидерство. Вложите любой дайс из запаса рока, чтобы вернуть отряду мутантов один дайс Кооперации равного уровня.

СЭФ: Прагматичные доводы. При попытках причинить ментальный стресс оппоненту повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: Форум. Выберите сразу несколько человек, которых вы хотите переубедить. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

Предел: Страх смерти. При получении физического стресса Темпл повышает эмоциональный на +1 уровень.

Специализации

Красноречие d10
Запугивание d8
Путешествия d8

Переходная сцена:

Ужин для воронья

Радиационный фон: 2

Когда стихают последние выстрелы, герои оказываются в **Разорённом посёлке**, наполненном **Десятками трупов** и **Запахом крови, огня и пороха**. В воздухе висит **Сон умирающих**.

Персонажи могут попробовать поговорить с мутантами или спасти тех из них, кто получил ещё не фатальные раны, но может умереть просто потому, что теперь ему некому помочь.

После того как вы почувствуете, что психологический ресурс Сцены исчерпан, позвольте одному из героев пройти проверку на Бдительность или Восприятие и заметить к востоку от города шум и блеск электрических ламп. Присмотревшись, герой понимает, что смотрит на вход в Убежище 46, которое уже более двух столетий считается безнадёжно закрытым. Оттуда доносится слабый шум и взволнованные голоса. Похоже, немалая часть мутантов во время битвы находилась не в городе, а при входе в Убежище – и только теперь возвращается назад.

Если отрядом из Вайсборо-Хайтс управляют не игроки, командир отряда приказывает ближайшему технику разложить радиоаппаратуру и связаться с мэром. Пока все ждут его ответа, устройте Сцену *Допрос*.

С другой стороны, если герои вызовутся сразу посмотреть, что там в Убежище, не дожидаясь ответа мэра, командир не станет возражать, однако попросит не заходить в само Убежище, даже если представится такая возможность. Ему не хочется давать протагонистам шанс вынести из Убежища всё самое ценное, если оно открыто.

Фаза действий:

Допрос

Радиационный фон: 2

Если герои ждут, пока мэр узнает о ситуации с Убежищем, они видят, как несколько горожан жестоко обращаются с ранеными мутантами. Остановить горожан или нет – выбор протагонистов. В первом случае предоставьте героям ресурс *Благодарность мутантов* d8.

Если герои, напротив, помогают допрашивать мутантов о ситуации с Убежищем, мутанты держатся до последнего, явно переживая за своих. Постарайтесь организовать Сцену так, чтобы выбить ответ из мутантов могли только протагонисты – если им это позволит совесть. Угрозы не берут этих людей, привыкших к выживанию в мире, который ненавидел их с детства. В ход придётся пустить изощрённые пытки и нанесение травм их близким.

Если героям удаётся выбить из мутантов ответ, то вот он: месяц назад двери Убежища распахнулись просто за истечением времени. Мутанты скопились перед дверями Убежища посмотреть, кто выйдет наружу, однако никто так и не появился. Как назло, в этот день мимо Гудхью должен был проходить караван из Хэвентона. Увидев, что мутанты собрались возле Убежища и шумно обсуждают происходящее, хэвентонцы свернули с дороги и подошли ближе. Они тоже увидели распахнутые двери Убежища – как и то, что мутанты ещё не успели зайти внутрь и растащить все ценности.

Самые агрессивные из мутантов начали окружать хэвентонцев, и хотя из толпы звучало достаточно реплик, взывающих в благоразумию, мутант Рэдклифф, никогда не отличавшийся терпеливостью, напал на хэвентонцев и сломал одному шею. Началась пальба, и хэвентонцев пришлось прикончить.

Темпл приказала Рэдклиффу убираться, но он без особых изысков предложил убираться ей самой, а сам вместе с прихвостнями отправился в Убежище (слова Темпл о том, что Рэдклифф якобы живёт к северу от Гудхью – обман). Постепенно за ним потянулись и более мирные мутанты. Хотя на входе возникла проблема с двумя турелями и медицинским роботом, который пытался зарезать незваных гостей хирургическими пилами, после их устранения мутантов внутри ждало настоящее царство сокровищ.

Проблема состоит в том, что мутанты до сих пор не знают, куда подевались жители бункера. Убежище пусто, хотя по отдельным элементам наподобие чашек, ещё не отмытых от кофе, видно, что когда-то они здесь были. Частично на эту загадку может ответить тот факт, что раскрылся лишь верхний этаж Убежища. Двери на нижние этажи заперты, и поскольку имущество с верхнего этажа уже было извлечено и перенесено в Гудхью, как раз сейчас мутанты, оставшиеся в Убежище, пытаются раскрыть вход на нижние уровни.

Компьютерные базы Убежища погорели. Если герои захотят раскрыть двери на нижние этажи Убежища или выяснить, что произошло с его жителями, сначала они должны отремонтировать все системы.

Герои могут выбить из мутантов информацию о тайном хранилище в одном из домов Гудхью, в подвале которого собраны все ресурсы, заимствованные из Убежища. Если герои идут туда, подарите им шанс получить ровно то оборудование, о котором они мечтали. В целом в хранилище собраны ценности на 200-250 КОБ.

После того как допрос подходит к концу (или после того как вы понимаете, что игроки не будут давить на мутантов для получения сведений), к городу является крупный отряд мутантов под предводительством Рэдклиффа – того самого душегуба, который расправился с хэвентонским караваном.

Рэдклифф быстро понимает, в чём дело, и выбирает одно из двух:

- если ему кажется, что отбить город по силам его отряду, он нападает. Во-первых, он делает это в расчёте на плату от благодарных пленников. Во-вторых, он смекает, что некоторые из мутантов уже могли рассказать людям об Убежище 46, и избавиться от конкурентов – в его интересах.

- если людей слишком много, Рэдклифф замедляет шаги ещё на подступах к городу. Затем он что-то коротко говорит отряду, и мутанты уходят на юг. Вероятно, они останутся неподалёку от Убежища, чтобы посмотреть, удастся ли людям раскрыть двери на нижние этажи. После этого Рэдклифф может предпринять что угодно – включая засаду на протагонистов, которые будут выходить из Убежища. Чего он точно не будет делать, так это прятаться в Убежище сам – чтобы засаду не установили на него самого

Рэдклифф

Кооперация

Соло d8

Друг d6

Команда d10

Отличия

Я не ищу лёгких путей

Всё в моих руках

Мудрый выбор сделает только сильный

Агрессивный лидер

Выносливость d8

Угрожающая риторика d8

Харизма d8

Интеллект d8

СЭФ: Воодушевление. Вложите d6 из запаса рока, чтобы позволить *Отряду мутантов 4d8* повысить свою Кооперацию до *4d10* на одно действие.

СЭФ: Слова ранят. При попытках причинить эмоциональный или ментальный стресс оппоненту повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: Клыки и когти. Ослабьте самый крупный дайс у себя на руке на -1. Добавьте к броску d6 и в случае успеха повысьте физический стресс, причинённый противнику, на +1 уровень.

Предел: Усталость. Отключите любую характеристику или СЭФ до конца Сцены и получите d6.

Специализации

Запугивание d10

Воровство d8

Бой d8

Отряд мутантов

Кооперация

Команда 4d8

Отличия

Дорожат своей жизнью

Почему всё лучшее достаётся людям?

Нужны крышки

Злобная гольтьба

Сила d6

Бдительность d8

Ловкость d6

Выносливость d8

Самодельный доспех d6

Оружие d6

СЭФ: Только что из Убежища. Вложите любой дайс из запаса рока, чтобы наделить отряд новой характеристикой равного уровня, отражающей ресурсы, набранные мутантами в Убежище 46. Например, вложение d10 может наделить их Энергетическим оружием d10, Взрывчаткой d10 или “Набором Стелс-боев” d10.

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Рога, шипы или щупальца. При совершении действий, связанных с уникальной мутацией (вроде наличия щупалец) добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить мутантам стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над этими несчастными существами.

Предел: Долгая перезарядка. После использования характеристики Арбалет мутанты должны или пропустить один раунд, чтобы перезарядить его, или совершить в следующем раунде любое другое действие, ослабив итоговый дайс на -1.

Специализации

Техника d8

Воровство d8

Скрытность d8

Бой d8

Фаза действий:

Убежище 46

Радиационный фон: 2 (3 в воде на подвальном уровне)

Герои могут проникнуть в Убежище 46 как самостоятельно, так и в сопровождении небольшого отряда из Вайсборо-Хайтс, если они дождались решения мэра. В обоих случаях небольшой спуск под землю выводит их к зазубренному отверстию в скальной породе, которое некогда загораживала входная дверь. На потолке, залитом **Голубоватым светом** довоенных ламп, висит огрызок турели – мутанты снесли его, когда только впервые входили внутрь.

Внутренние коридоры покрыты отверстиями от пуль. На полу видны **Части разобранных роботов**. Бесконечные стены подземных ходов испещрены **Многочисленными помещениями** – небольшими и даже немного клаустрофобными.

Брать на верхнем этаже уже нечего – если герои хотят разжиться тем, что нашли здесь мутанты, им необходимо вернуться к Сцене *Допрос*. Когда герои достигают конца первого этажа, их ждёт лестница, перегороженная громадной дверью. По всей видимости, мутанты пытались просверлить двери подобием гигантской дрели, лежащей на ступенях. Судя по ожогам на стенах, до этого они пытались дверь подорвать – не вышло.

Для того, чтобы раскрыть дверь, героям придётся проявить креативность. Если вы чувствуете, что игроки готовы к долгой игре, они могут даже покинуть Убежище и поучаствовать в других Сценах, чтобы лишь через несколько дней разжиться где-нибудь в Пустоши оборудованием, позволяющим раскрыть дверь. В обратном случае предложите игрокам описать любое изобретательное решение и пройти проверку против запаса рока + d12 из-за помехи *Построено на века*. Как вариант, персонажи могут отремонтировать компьютерные системы Убежища и открыть дверь с пульта управления.

Путь из открывшейся двери ведёт на второй этаж, заполненный **Агрессивными роботами** и полезнейшим снаряжением в **Бессчётном множестве помещений**. Самые дорогие и ценные вещи спрятаны в тайнике под столом в **Кабинете Смотрителя**. Всего на втором этаже можно бесплатно набрать снаряжения на 100-150 КОБ. Если хотите, позвольте игрокам сделать бросок на удачу и выделите по 10 КОБ за каждую грань итогового дайса (например, d10 = 100 КОБ).

Посередине пола в одном жилом помещении проделана **Дыра с обугленными краями**, оставленная каким-то крупнокалиберным энергооружием. Если заглянуть внутрь, видно, что она ведёт в подвальные помещения, погружённые в **Кромешную тьму**. Оттуда доносятся склизкие, неприятные звуки. Если посветить фонариком, станет виден пол подвального помещения, расположенный десятью метрами ниже. Если герои хотят спуститься в дыру, придётся рискнуть и воспользоваться верёвкой (считайте, что провал при проверке на спуск заставляет героя сорваться посередине пути и получить физический

стресс d8). На самой периферии освещённого фонарём пространства шевелится что-то мокрое и блестящее.

Если герои не хотят спускаться через отверстие, длинные **Полутёмные коридоры** в конце концов сходятся в одну точку, выводя к **Лифту**. Из-за погоревших систем управления лифт нужно починить – это просто проверка против запаса рока.

Спустившись вниз любым из двух способов, персонажи оказываются в **Широких полузатопленных помещениях**, которые некогда служили теплицами для выращивания сельскохозяйственных культур. Одним из помещений служит **Реакторная**. В паре мест можно обнаружить **Склады технического оборудования**.

В любом помещении персонажей ждёт риск нарваться на ванамино, которые водятся на нижнем этаже Убежища 46 в огромных количествах. Если герои доходят до самой дальней части подземного этажа, сражаясь с ванамино в полузатопленных помещениях, они слышат человеческие голоса. В сущности, если герои издавали хоть сколько-нибудь громкие звуки (перекрикивались, стреляли в чудовищ, взрывали гранаты и тому подобное), люди будут целенаправленно звать их к себе.

За **Высокими баррикадами** в дальней части подземного этажа прячется горстка выживших. Это прежние хозяева бункера – последние из тех, кто некогда его населял. Изобразите этих людей как наследников довоенного мира, не знающих мира Пустоши. Ровно в таком положении находились герои Первого Акта, когда впервые познакомились с реалиями постъядерной жизни.

Лидер выживших по имени Клэр Рейндольдс (по профессии старший врач) расскажет, что ещё прошлое поколение жителей попыталось выйти на поверхность, но обнаружило, что двери Убежища не контролируются изнутри, а возможность открыть их с главного компьютера в кабинете Смотрителя была лишь иллюзией, о которой никто не подозревал просто потому, что никому в голову не приходило попробовать раскрыть двери в постъядерный мир.

Когда вход всё-таки попытались разблокировать, стало ясно, что отсутствие контроля за дверьми из Убежища – не ошибка, а системная функция, преднамеренно вписанная в программу с неведомой целью. Для того чтобы выйти на поверхность, прошлое поколение жителей сконструировало шахтёрские приспособления, чтобы попробовать прокопать выход на поверхность.

Эта попытка заняла у них больше двадцати лет и в конечном счёте привела к трагедии. Несколько месяцев назад, уже проделав большую часть работы, люди прорыли проход в небольшую систему пещерных образований, населённую ванамино. Голодные хищники быстро смекнули, что Убежище может послужить богатейшим источником пропитания, и в пределах нескольких дней бункер заполнили чудовища. По иронии судьбы, Смотритель

Джонс, у которого был доступ к тайным защитным системам Убежища, погиб в первые же часы.

К ужасу обитателей бункера, как только видеокамеры зарегистрировали появление ванаминого в пределах Убежища, сработала ещё одна тайная программа в компьютерной базе, о которой никто не подозревал. Единственная дверь на верхний этаж Убежища захлопнулась, заблокировав большинство жителей на подвальном уровне.

О том, что одновременно с этим открылась главная дверь на поверхность (через которую, предположительно, агенты “Волт-Тек” должны были попасть в Убежище в случае необходимости), жители не знают и по сей день.

Теряя по несколько человек в сутки и будучи совершенно не в силах противостоять ванаминого, жители устроили опасную операцию, в ходе которой они связались с главным компьютерщиком, оставшимся на верхнем этаже бункера после того, как большинство жителей оказались заперты в подвале. Они попросили компьютерщика проникнуть в кабинет Смотрителя и перепрограммировать роботов и турели внутри Убежища на устранение ванаминого.

От нервов и спешки компьютерщик ввёл чересчур большой диапазон целей, приказав роботам и турелям атаковать *все* биологические формы жизни. В итоге опасные механизмы – от боевых турелей до медицинских роботов с хирургическими пилами – начали охоту как на ванаминого, так и на самих жителей. Это уменьшило численность ванаминого с почти полусотни до пары десятков, но заставило людей спрятаться в дальней части подвального этажа. Несколько дней назад жители намеренно залили водой из пробитой цистерны, чтобы вызвать поломку роботов на подвальном уровне.

Как поступить с жителями Убежища, уцелеют ли они вообще и как обитатели Вайсборо-Хайтс распорядятся с их имуществом, зависит только от протагонистов.

Охранный робот

Кооперация

Соло d8

Друг d6

Команда d10

Отличия

Защищать Убежище

Служить людям

Убивать нарушителей

Приказ на уничтожение

Стойкость d12

Продвинутый софт d10

Орудийные системы d8

СЭФ: Подавление биологических форм. Вложите любой дайс из запаса рока, чтобы наделить робота преимуществом *Расчёт уязвимых точек* равного уровня.

СЭФ: Перенаправление энергии. Ослабьте Стойкость или Продвинутый софт на -1, чтобы добавить новую характеристику d6 или повысить Орудийные системы до d10.

СЭФ: Импульс ЭМИ. Вложите d6 из запаса рока, чтобы позволить роботу ослабить на -1 уровень любые характеристики персонажей или их бонусы экипировки, связанные с использованием высоких технологий.

Предел: Двести лет под землёй. Отключите любую характеристику до конца Сцены и получите d6.

Специализации

Запугивание d8

Бой d8

Медицинский робот

Кооперация

Соло d10

Друг d8

Команда d6

Отличия

Больно не будет

К вашим услугам

Ваш персональный помощник

Хирургическое оснащение

Стойкость d8

Медицинские инструменты d10

Продвинутый софт d10

СЭФ: Энциклопедические знания. Если перепрограммировать робота, устранив приказ на уничтожение биологических форм жизни, он будет всегда добавлять третий дайс к результату при проведении медицинских операций.

СЭФ: Пилы, иглы и молоточки. При использовании Медицинских инструментов d10 вложение d6 из запаса рока может повысить их до d12.

СЭФ: Химикаты. При создании помех наподобие *Отравления* или *Усыпления* из-за впрыснутых химикатов повысьте итоговый дайс на +1 уровень и добавьте к броску d6.

Предел: Двести лет под землёй. Отключите любую характеристику до конца Сцены и получите d6.

Специализации

Медицина d10

Боевая турель

Кооперация

Соло d10

Друг d6

Команда d8

Отличия

Неподвижная

Веками ждала момента

Взаимопротиворечащие задания

Защищаю людей от самих людей

Стойкость d12

Орудийная платформа d8

СЭФ: Прочнейшая броня. Вложите d6 из запаса рока, чтобы удвоить Стойкость при проверках защиты.

СЭФ: Подавление биологических форм. Вложите любой дайс из запаса рока, чтобы наделить турель преимуществом *Расчёт уязвимых точек* равного уровня.

СЭФ: Свинцовый шквал. При обстреле одной-единственной цели (без вложения шестигранников из запаса рока для добавления новых итоговых дайсов) повысьте Орудийную платформу на +1 уровень.

Предел: Двести лет под землёй. Ослабьте обе характеристики на -1 уровень, чтобы добавить d6 в запас рока.

Специализации

Бой d8

Ванаминго

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d10

Отличия

Так много пищи

Служит матке

Не имеет глаз

Слепой мутант

Прочнейшая шкура d12

Богородобная выносливость d12

Сильные щупальца d10

Пасть d8

Восприятие d6

СЭФ: Эхолокация. Ванаминго не обладают глазами как таковыми, вместо этого пользуясь своего рода “нюхательными” отверстиями. По всей видимости, ванаминго улавливают звуковые волны и обладают неким аналогом эхолокации. Этот СЭФ позволяет чудовищу понимать, что происходит вокруг, и действовать с удивительной точностью для слепого создания. Ванаминго может бесплатно добавлять Восприятие к любым проверкам.

СЭФ: Могучие щупальца. Если Создатель выкладывает d6 из запаса рока для совершения трюка, ванаминго может обхватить противника щупальцем и рывком бросить к себе, перехватив его пастью на лету. Он не только получает трюковый дайс d8, но и добавляет к проверке одновременно Пасть и Сильные щупальца (не забывайте, что ванаминго всегда добавляет к проверке и Восприятие).

СЭФ: Непробиваемый. Выложите любой дайс из запаса рока, чтобы заблокировать стресс равного уровня. Если у Создателя нет подходящего дайса, он может вложить d6, чтобы уменьшить стресс на -1 в момент его получения.

Предел: Ранен. Этот ванаминго уже потрёпан боями с роботами, турелями и немногочисленными жителями Убежища. Он начинает Сцену с физическим стрессом d6.

Предел: Слепота. Поскольку ванаминго не может видеть по-настоящему, бреши с его стороны становятся как “единицы”, так и “двойки”.

Специализации

Устрашение d10

Использование щупалец d8

Скрытность d8

Матка ванаминого

Кооперация

Соло d8

Друг d6

Команда d10

Отличия

Выжить любой ценой

Еда! Еда!

Ищет место для новой кладки

Мать чудовищ

Прочнейшая шкура d12

Богopodobная выносливость d12

Слабые щупальца d6

Пасть d8

Восприятие d6

СЭФ: Эхолокация. Ванаминого не обладают глазами как таковыми, вместо этого пользуясь своего рода “нюхательными” отверстиями. По всей видимости, ванаминого улавливают звуковые волны и обладают неким аналогом эхолокации. Этот СЭФ позволяет чудовищу понимать, что происходит вокруг, и действовать с удивительной точностью для слепого создания. Ванаминого может бесплатно добавлять Восприятие к любым проверкам.

СЭФ: Непробиваемый. Выложите любой дайс из запаса рока, чтобы заблокировать стресс равного уровня. Если у Создателя нет подходящего дайса, он может вложить d6, чтобы уменьшить стресс на -1 в момент его получения.

СЭФ: Защищайте меня! Выложите из запаса рока d8 или d12. Все характеристики матки падают на -1, однако на её защиту невеста откуда является один или сразу двое простых ванаминого.

Предел: Самая значимая особь в стае. Физический стресс, причинённый матке, становится *эмоциональным* стрессом -1 для всех ванаминого в округе (например, когда matka страдает от физического стресса d8, все остальные чудовища получают эмоциональный стресс d6). Если matka погибает, эмоциональный стресс других ванаминого *не* вырастает, оставаясь на уровне d10, однако любая из их способностей отключается целиком.

Предел: Слепота. Поскольку ванаминого не может видеть по-настоящему, брешами с его стороны становятся как “единицы”, так и “двойки”.

Специализации

Устрашение d10

Использование щупалец d8

Скрытность d8

Фаза действий:

Так что там с Хэвентоном?

Радиационный фон: 1 (рядом с телами гекконов 2)

Связь с Хэвентоном по-прежнему отсутствует, и мэр просить героев нанести хэвентонцам визит. Если у протагонистов нет причин слушаться мэра, поход в Хэвентон может заинтересовать их по другим причинам: например, они могут захотеть сбыть там наркотики, оружие и другие товары или разжиться сельскохозяйственными припасами по дешёвке.

Путь в Хэвентон занимает несколько дней и предполагает хотя бы две Случайные встречи. Когда дорога начинает сближаться с **Радиоактивной рекой**, которую местные из-за грязи и хлама в воде называют Дасти, протагонисты улавливают отчётливый **Запах гниющих тел** и негромкое, злое ворчание за пригорком. Поднявшись на него, персонажи видят молодого человека в пыльном костюме, покрытом следами от звериных когтей. У человека разорвана нога, и он с остервенением протирает её остатками медицинского спирта. Рядом лежат тела пятерых гекконов, один из которых явно до него добрался.

Если персонажи дают человеку заметить себя, он просит их о помощи. Человек представляется Картером Блэком – профессиональным энтомологом из Игл-Пасса, изучающим раднасекомых в округе. Любая проверка позволит определить в его словах ложь, однако он будет отнекиваться до последнего.

Если героям удаётся раскрыть обман, Картер с большой неохотой признаётся, что он разведчик из Братства Стали. Он ещё новичок, и его послали на первое хоть сколько-нибудь серьёзное задание – узнать, почему поселение Хэвентон перестало выходить на связь. Увы, до города он так и не добрался, столкнувшись с радиоактивными гекконами, которых раньше здесь не было.

Раскрытый или нет, Картер просит героев помочь в обработке раны. Если они поделятся стимулятором или просто окажут посильную помощь, вы вправе засчитать это за повышение кармы.

Если Картеру удаётся хотя бы немного помочь, он (раскрытый или нет) пытается навязаться в спутники. Задача Создателя здесь – вызвать у игроков подозрение, что они пожалеют, если возьмут его в группу. В действительности, однако, он только поможет.



Мы туда не пойдём

Если протагонисты не заинтересованы в том, чтобы разобраться с Хэвентоном, устройте пару импровизированных эпизодов и подождите, пока у игроков не появится

необходимость совершить путешествие в любой другой городок в относительной близости от Вайсборо-Хайтс.

Всё, что описано в этой книге применительно к Хэвентону, будет касаться этого городка. В конце концов, Хэвентон – далеко не единственный населённый пункт, пострадавший от армии Санитара.

Фаза действий:

Город усопших

Радиационный фон: 1

Ещё за несколько сотен метров до Хэвентона становится очевидно, что город разрушен до основания. Выходящие в реку пирсы, соединённые друг с другом и некогда служившие основанием для речного бара, изломаны и превращены в решётку из редких досок. Водоочистная станция и музей довоенных ценностей, некогда привлекавшие торговцев и немногочисленных путешественников, из-за поломанных крыш и отколотых углов похожи на ломти, грубо оторванные от куска сыра.

Судно, когда-то стоявшее возле пирса и служившее местным шерифским офисом, теперь покоится на дне Дасти. В воздухе очень отчётливо чувствуется **Запах гнили**. Земля усеяна гильзами. В некоторых местах можно увидеть образцы **Сломанной техники**.

На земле герои находят с десятков обглоданных тел: судя по следам, над этим поработали звери из Пустоши. Ценностей в городе почти нет, что наводит на мысль о рейдерах. Тем не менее, сельскохозяйственные инструменты оставлены прямо в домах, на земле и в пристройках – нападавшие явно не интересовались продажей награбленного.

После осмотра города и недолгого обсуждения герои слышат какие-то звуки в пересохшем колодце в самой дальней части поселения. Заглянув в колодец, они могут увидеть мальчишку, который явно там прячется. Похоже, он повредил ногу.

Хотя у мальчика шок, если герои дадут ему понять, что не относятся к числу нападавших, он попросит его вытащить. Если в команде нет медиков, Картер Блэк сам займётся ногой мальчика.

Мальчик рассказывает, что он уже пару недель прячется в пересохшем колодце, опасаясь отходить далеко от города. Насколько ему известно, он единственный выживший – и учитывая, что по неосторожности он вывихнул ногу, спускаясь в своё укрытие вчера вечером, если бы протагонисты не появились, город лишился бы своего последнего жителя.

Две-три недели назад Хэвентон захлестнула орда облучённых зверей, появившихся как ниоткуда. Гигантские муравьи, скорпионы, облучённые кротокрысы и ночные охотники – звери пробрались в город с разных сторон и начали выкашивать его жителей с удивительной координацией действий. Вообще, подобные звери появлялись в округе Хэвентона и раньше, хотя в предыдущих случаях речь всегда шла о двух-трёх, максимум пяти особях (герои могут вспомнить, что такие же облучённые звери неожиданно появлялись и в Вайсборо-Хайтс, когда они были детьми).

Но на этот раз зверей было не меньше трёх-четырёх десятков. Мальчик даже упоминает пару огромных чудовищ, которых он не смог распознать (это могли быть кентавры, летуны или Когти смерти).

Животные ломали защитные сооружения, закрывали собой турели, пробивали дыры в заборах, как будто им поручили определённую цель. А потом с юго-запада пришла армия супермутантов (мальчишка может описывать их как больших и сильных зеленоватых людей). Мутанты начали кричать в рупор, что город взят и пора сдаваться. Их лидер заявил, что в случае капитуляции звери отступят.

Родители приказали мальчику спрятаться за колодцем, но сами начали собирать вещи и попросту не успели пойти за ним, когда их окружили звери. Многие жители побежали в Пустошь, но животные бросились за ними следом. Мальчик не думает, что хоть одному из них удалось спастись бегством. Оставшиеся горожане сдались, пустив супермутантов в Хэвентон.

Их вожак, супермутант с костяными шипами по всему хребту, приказал животным отступить, и мальчик клянётся, что большинство зверей слушались его, как дрессированные собаки. Правда, некоторым пришлось повторить приказ ещё дважды, а одного крупного зверя, не обращавшего внимания на приказы, супермутант убил лично.

Охваченный страхом, мальчик почти не слушал, что супермутант говорил горожанам. Но он точно помнит, что тот говорил сложными, умными фразами – может, даже умнее и сложнее местных учёных – и попросил жителей видеть в нём не врага и захватчика, а “санитара”. Вроде бы, он сказал, что борется за выживание человечества – не за маленькие городки в захолустье, в котором все занимаются мелочной грызнёй, а за выживание и возрождение всей планетарной цивилизации.

“Санитар” сказал, что у каждого в городе будет выбор: умереть сейчас, без боли и мук, или стать подлинным наследником цивилизации. Последнее, по всей видимости, предполагало превращение в супермутанта.

Несколько горожан отказались, и Санитар приказал подручным отвести их за город. Там их застрелили, а тела бросили на прокорм зверью. После этого большинство горожан согласились примкнуть к армии Санитара, и он увёл всех куда-то на юго-запад. Мальчик хотел отправиться вслед за родителями, но отец успел посмотреть на него и дать знак, чтобы он оставался. С тех пор мальчишка торчит здесь в шоковом состоянии.

Переходная сцена:

Дорога домой

Радиационный фон: 1

Услышав о Санитаре, Картер Блэк поспешно собирается в дорогу. Напоследок он предлагает свои медицинские услуги, после чего пытается покинуть группу. Опять же, герои могут надавить на подозрительного спутника, чтобы узнать, кто он. Картер – разведчик из Братства Стали, штаб которого располагается в центре Игл-Пасса. Он новичок – это вообще его первая серьёзная миссия.

Как поступить с мальчишкой и Картером Блэком, зависит от персонажей. Вероятнее всего, обшарив покинутый город, герои отправятся в Вайсборо-Хайтс с новостями.

Если герои хотят вернуться тем же маршрутом, каким пришли, их ожидает только одна Случайная встреча. В том случае, если вытянутые карты слабо подходят картине уже пройденного пути (например, если все три карточки предлагают героям наткнуться на новое поселение, хотя игроки уже видели, что поселений на пути нет), вытяните три другие карты.

Если герои хотят сократить маршрут, предупредите, что в окрестностях может рыскать зверьё, оставшееся от армии Санитара. Если игроки согласны на риск, они возвращаются домой без Случайных встреч, однако ведущий сохраняет за собой право вложить любой дайс из запаса рока, чтобы столкнуть их с группой из четырёх облучённых зверей, Кооперация которых равна задействованному дайсу. Например, если Создатель вложит десятигранник, их ожидает столкновение с четырьмя огромными радскорпионами 4d10.

Переходная сцена:

Что-то надвигается

Радиационный фон: 0

Узнав о судьбе Хэвентона и армии Санитара, мэр объявляет массовую подготовку к отражению предполагаемого нападения. Мэр отдаёт себе отчёт в том, что мальчишка мог привирать о зверье, якобы управляемом супермутантами, но разрушенный до основания город в считанных днях пути от Вайсборо-Хайтс – вполне себе повод для беспокойства.

Если герои готовы и дальше помогать городу, мэр отправляет протагонистов с дипломатической миссией в Игл-Пасс. Основные сведения он отправляет по радиоприёмнику, получая подтверждение, что Игл-Пасс готов обсудить совместную оборону всех крупных поселений в округе. Тем не менее, Игл-Пасс запрашивает помощь в подготовке и настоятельно рекомендует направить в город небольшую экспедицию. Роль экспедиторов по умолчанию достаётся протагонистам.

Для того чтобы попасть в Игл-Пасс, персонажам придётся идти одним из следующих известных маршрутов:

- через Утробу, в которой то и дело происходят налёты индейцев Уакота
- через южные земли, где живут Когти смерти и часто случаются пыльные бури. Выбрав этот маршрут, герои затем должны будут пройти через развалины Бетани-Фоллс, занятые рейдерами
- через северо-запад, принадлежащий Великим Ханам.

Дорога через Утробу считается наименее безопасной, однако последние караваны, пришедшие в город, сообщали, что Уакота стали действовать даже активнее и наглее, чем раньше.

Какой бы маршрут ни выбрали протагонисты, для подготовки к дипломатической миссии им выделяют по 25 КОБ на лицо. Проверка Харизмы или Убеждения позволяет выбить из городского бюджета ещё по 1 КОБ за каждую грань итогового дайса (например, $d10 = 10$ КОБ).

Фаза действий:

Отряд самоубийц

Радиационный фон: 2 (в развалинах Бетани-Фоллс от 2 до 4)

Если герои идут через юг, их застаёт песчаная буря. С игровой точки зрения рассматривайте её как коллективную проверку на поиск укрытия. В случае провала все получают физический стресс, равный самому крупному дайсу в запасе рока: мало того, этот дайс не выкладывается, а лишь ослабевает на -1 уровень. Затем Создатель может вложить любое количество дайсов рока, создав для каждого игрока по отдельности помеху вроде *Оружие забито песком*.

Если проверка на укрытие от песчаной бури проходит успешно, Создатель всё ещё может создавать помехи, однако физического стресса никто не получает.

Когда буря уляжется, героев ждёт необходимость обойти семью Когтей смерти, численность которых ровно на -2 особи уступает количеству протагонистов (например, шесть игроков встретят четырёх Когтей смерти).

Сделайте эту Сцену настолько сложной, насколько хотите. Если игроков и так потрепало в первых же Сценах этого Акта, семейство Когтей смерти может обгладывать туши браминов и тела нескольких караванщиков, не особенно отвлекаясь на запах протагонистов, пока они не подойдут слишком близко. В этом случае они могут стать даже не противниками, а просто очень опасными декорациями, повышающими атмосферу апокалиптического триллера.

И напротив, если вы чувствуете, что игроки ещё с Первого Акта ждали возможности помериться силой с самыми знаменитыми хищниками постъядерного США, сыграйте на голоде Когтей смерти и заставьте их обшаривать каждый клочок окружающей местности. Для того чтобы пройти мимо них незамеченными, героям придётся проявить чудеса смекалки, добиться феноменальных успехов в проверках скрытности или просто воспользоваться “Стелс-боями”.

После того как герои решат проблему с Когтями смерти, их ожидает путь через апокалиптические развалины Бетани-Фоллс. Опишите, насколько мало руины древнего города изменились за минувшую сотню лет. Человеческие поколения появляются и исчезают, гулей в руинах сменили рейдеры, но обвалившиеся друг на друга башни и небоскрёбы высятся посреди Пустоши всё теми же неподвижными надгробиями, оплакивающими старый мир, какими их видели протагонисты из Первого Акта.

Руины Бетани-Фоллс усеяны **Ловушками на каждой улице**. Канализация никуда не делась, но во многих тоннелях теперь устроены **Подземные лаборатории** по производству наркотиков. Некоторые небоскрёбы обжиты настолько, что уже стали своеобразными **Городами-сооружениями**, в которых каждый этаж принадлежит своей группе рейдеров и представляет собой что-то наподобие “улицы”.

Как и в случае с Когтями смерти, такой эпизод может быть как полноценной частью истории, так и просто декоративным упоминанием вездесущих развалин, которые персонажи видят, минуя Бетани-Фоллс в скрытном режиме.

Если игрокам интересно посвятить осмотру Бетани-Фоллс одну-две отдельные Сцены или даже целую игровую встречу, вы можете позволить им поучаствовать в войне банд взамен на право прохода или описать множество ценных предметов (ценой до 35 КОБ), которые персонажи смогут достать, если умыкнут их из-под носа у рейдеров.

После того как герои собрали всё интересующее их снаряжение или отказались рисковать ради него головой, самое время перейти к следующей Сцене.

Приведённые здесь характеристики рейдеров носят ориентировочный характер. Более того, маловероятно, чтобы в одном отряде встречались рейдеры, вооружённые сразу взрывчаткой, энергооружием, суперкувалдами и отборными наркотическими препаратами. Если только вы не описываете какую-нибудь “элитную” группу рейдеров, вероятнее всего, вам стоит несколько сократить список их характеристик.

Коготь смерти

Кооперация

Соло d10

Друг d6

Команда d8

Отличия

Подходящее имя

Проклятие Пустошей

Зачаточный интеллект

Подлинный символ Пустоши

Толстая шкура d12

Громадные когти d12

Выносливость d10

Рефлексы d10

Пасть d8

Восприятие d6

СЭФ: Неслучайное имя. Когда герой поддаётся стрессу (в том числе не физическому) из-за столкновения с Когтем смерти, он получает сразу две травмы. Создатель может вложить из запаса рока дайс, превышающий новый уровень травмы, с тем чтобы повысить её ещё на +1 уровень. Например, если герой, ещё не обладавший травмами, поддаётся

стрессу в зубах Когтя смерти, он не только получает травму d6 по обычным правилам, но и автоматически повышает её до d8. Если Создатель вложит хотя бы d10 из запаса рока, травма повысится ещё на +1 уровень (до d10).

СЭФ: Непробиваемый. Выложите любой дайс из запаса рока, чтобы заблокировать стресс равного уровня. Если у Создателя нет подходящего дайса, он может вложить d6, чтобы уменьшить стресс на -1 в момент его получения.

Предел: Старые раны. Когти смерти могут быть грозой Пустошей, но они каждый день вынуждены бороться с другими хищниками за добычу. Заявите, что Коготь смерти страдает от старой раны, и отключите любую способность, чтобы добавить d6 в запас рока. Если вы выбираете в качестве подобной способности Толстую кожу или Громадные когти, такая характеристика не отключается, а понижается до d6.

Предел: Огромный размер. При совершении трюков, в которых может помочь внушительный размер Когтя смерти, герои всегда повышают трюковый дайс на +1 уровень (то есть до d10 – или сразу d12, если у Когтя смерти выпала брешь).

Специализации

Устрашение d10

Бой d10

Путешествия d10

Типичная банда рейдеров

Кооперация

Команда 5d6

Отличия

Есть чем ширнуться?

По колено в крови

Постой, я тебе ничего не сделаю!

Пропавшие ребята

Ловкость d8

Оружие d8

Бдительность d8

Броня d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Взрывчатка. Расстаньтесь с d10 из запаса рока. Затем воспользуйтесь правилами “Атаки по области”, добавляя по восьмиграннику, а не шестиграннику за каждую жертву.

СЭФ: Под наркотой. Выложите d6 из запаса рока, чтобы заявить, что рейдеры находятся под эффектом определённого наркотика (вроде Винта или Психо). Если вы хотите, чтобы они воспользовались каким-нибудь элитным наркотиком вроде Турбо, выложите d8.

СЭФ: Огнемёт. Выложите d6 из запаса рока, чтобы выбрать второй итоговый дайс. Первый дайс причиняет жертве физический стресс, второй – создаёт для неё помеху *Воспламенение*. До тех пор, пока эта помеха остаётся в силе, физический стресс противника повышается на +1 уровень в начале каждого раунда. Если огнемёт используется для устрашения или отпугивания неприятеля, просто добавьте к броску d8. Учтите, что даже в самых крупных бандах редко встречается более одного-двух огнемётчиков. Если вы используете этот СЭФ вместе с “Атакой по области”, *Воспламенение* затрагивает только одного противника.

СЭФ: Суперкувалда. Один из рейдеров вооружён суперкувалдой, баллистическим кулаком или потршителем. Выложите любой дайс из запаса рока, чтобы добавить рейдерам новую характеристику +1 (например, вложение шестигранника позволяет обзавестись Суперкувалдой d8).

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить бандитам стресс уровня d8 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над рейдерами.

Предел: Передоз. Брешами при проверках рейдеров считаются и “единицы”, и “двойки”, хотя только “единицы” нельзя добавлять к результату проверки. Если рейдер пользовался огнемётом, взрывчаткой или другим оружием, потенциально способным задеть товарища, любой игрок может активировать одну брешь вложением 1 СО, чтобы повысить физический или эмоциональный стресс рейдеров на +1 уровень.

Специализации

Бой d8

Устрашение d8

Криминал d8

Техника d8

Путешествия d8

Скрытность d8

Фаза действий:

Цезарь и Чингисхан

Радиационный фон: 2

Если герои идут в Игл-Пасс через северо-запад, сначала им нужно миновать гористые земли Великих Ханов. В какой-то момент они видят девушку, забравшуюся на валун, под которым уселись два крупных пса. Если девушка видит протагонистов, она начинает звать на помощь. Проверка Бдительности или аналогичной характеристики позволяет понять, что “злые собаки” на удивление мало заинтересованы в девушке, а в её крике звучит что-то неуловимо рутинное.

Если герои всё же пытаются её спасти, она поворачивается в другую сторону и начинает звать на помощь как-то особенно громко, как будто кричит не протагонистам, а кому-то ещё. Собаки нападают, если только героям не удаётся отпугнуть их показательным залпом из огнестрельного или парой выстрелов в воздух.

Так или иначе, установите Таймер на d8 и повышайте его либо каждый раунд (если герои вступают в схватку с собаками), либо раз в 10-15 секунд игрового времени (если герои просто пытаются поговорить с девушкой). На четвёртый раунд (когда Таймер выходит за пределы максимального уровня d12) или просто через минуту сюда является группа Великих Ханов, численность которых ровно на +1 человека превышает численность протагонистов.

Хотя Великие Ханы планируют ограбить путников и, вероятно, пустить их на мясо псам, они отличаются от большинства рейдеров наличием племенной культуры и даже зачаточными политическими амбициями. Если героям удастся предотвратить нападение и разговорить их (в частности, предупредив Ханов о Санитаре), они расскажут, что тоже заметили активность странных животных в округе. Великие Ханы не станут отпускать персонажей без всякого повода: если герои хотят пройти по их землям, им следует хорошо заплатить или продемонстрировать свою готовность защищать пожитки до последней капли крови.

Если ваша игровая компания заинтересована в таком повороте сюжета, Великие Ханы могут нанять персонажей для решения специфической задачи (например, они могут попросить героев явиться в лагерь НКР на севере, определить его уязвимые точки, отравить источник воды и затем вернуться к Ханам с ценной тактической информацией). Взамен Ханы позволят героям пройти через их земли, а если помощь окажется поистине неоценимой, даже подкинут кое-что от себя.

Пройдя через земли Великих Ханов, герои попадают на открытую местность, достаточно непривычную после гористых маршрутов, знакомых им с детства. Хотя поначалу это может принести им облегчение, через какое-то время станет понятно, что на открытой местности их куда легче заметить.

Именно это и происходит на второй день пути, когда протагонисты видят вооружённый отряд людей в красных одеждах и шлемах с чудаковатыми гребнями из крашенных перьев. Если только герои не пытаются спрятаться и не проходят проверку скрытности, эти люди – легионеры Цезаря – окружают их и пытаются увести за собой в Легион сперва уговорами, а затем и силой.

Если герои идут с Легионом – по доброй воле или нет, – вы вправе начать Сцену *Все дороги ведут в Рим*. Если у вас нет планов на использование Легиона в этой игре, вы можете позволить героям сбежать ещё до прибытия в лагерь или попросту отменить встречу с легионерами. В этом случае персонажи могут встретить группу супермутантов, шайку голодных рейдеров или другую команду опасных противников.

Великие Ханы

Кооперация

Команда Xd10 (где “X” равно количеству протагонистов +1)

Отличия

Винт работе не помеха

Хотят проявить себя

По следам Чингисхана

Самозванный бич Пустошей

Сила d8

Оружие d8

Восприятие d8

Интеллект d6

Выносливость d8

Доспехи d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Режим берсерка. Добавьте к проверке весь запас рока. Затем выложите из него второй по размеру дайс, участвовавший в броске.

СЭФ: Под наркотой. Выложите d6 из запаса рока, чтобы заявить, что Великие Ханы находятся под эффектом определённого наркотика (вроде Винта или Психа). Если вы хотите, чтобы они воспользовались каким-нибудь элитным наркотиком вроде Турбо, выложите d8.

СЭФ: Арбалет. Удвойте Оружие или повысьте его до d10. Если вы хотите воспользоваться этим СЭФ снова, вложите d6 при повторной проверке, d8 в третьей и так далее.

СЭФ: Изнурительные тренировки. Вложите d6 из запаса рока, чтобы повысить Силу или Выносливость до d10.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить Ханам стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над самозванными наследниками Чингисхана.

Предел: Передоз. Если Великие Ханы хоть раз воспользовались эффектом *Под наркотой*, брешами при их дальнейших проверках будут считаться и “единицы”, и “двойки”, хотя только “единицы” нельзя добавлять к результату проверки. Если Великий Хан пользовался арбалетом или другим оружием, потенциально способным задеть товарища, любой игрок может активировать одну брешь вложением 1 СО, чтобы повысить физический или эмоциональный стресс рейдеров на +1 уровень.

Специализации

Бой d8

Устрашение d8

Путешествия d8

Легионеры Цезаря

Кооперация

Команда Xd10 (по одному на каждого протагониста)

Отличия

Горе побеждённым

Хочешь мира – готовься к войне

Вчерашние дикари

Жребий брошен

Сила d8

Оружие d8

Восприятие d8

Выносливость d8

Защита d8

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Тактика легиона. При совершении трюков, связанных с тактическими приёмами, легионеры добавляют к броску сразу два трюковых дайса вместо одного.

СЭФ: Черепаха. До тех пор, пока в отряде остаются хотя бы два бойца, Защита повышается до d10, поскольку каждый легионер защищает не только себя, но и товарища.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить легионерам стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над легионерами.

Предел: В чужом краю. Легионеры набраны из числа дикарей, населяющих земли достаточно далеко на севере. Любые негативные эффекты, отражающие незнание местности или здешних законов, а также простое чувство одиночества легионеров в столь отдалённом краю, повышаются на +1 уровень.

Специализации

Бой d10

Устрашение d8

Красноречие d8

Путешествия d8

Переходная сцена:

Все дороги ведут в Рим

Радиационный фон: 2

Эта Сцена достаточно необычна в том отношении, что она может стать центральной для вашего – и именно *вашего* – игрового сценария. Она позволяет героям попасть в лагерь легионеров Цезаря к северо-западу от Игл-Пасса, в десятках километров от дома. По умолчанию, легионеры только пришли в этот край и кажутся местным настолько чуждыми, что их можно было бы сопоставить с китайскими шпионами или пришельцами из глубин космоса.

Тем не менее, как и в пустыне Мохаве (ещё дальше на северо-запад), самозванный “легион” Эдварда Сэллоу способен за считанные месяцы превратиться из местной байки в одного из центральных врагов коренных народов.

Вместе с тем, хотя эта Сцена и обладает безграничным потенциалом для всей истории, текущий вариант сценария предлагает оставить её за кадром. Легионеры появляются исключительно для того, чтобы проверить заинтересованность игроков к появлению этой организации в Третьем Акте. Если игрокам интересно, добавьте Легион Цезаря к числу ключевых фракций, выступающих против армии Санитара – или позвольте игрокам напрямую перейти в Легион.

В обратном случае используйте появление легионеров только для очерчивания северной границы игровой карты: пусть игроки видят, что им не следует заходить дальше, чем они забрались. Позвольте им обойти легионеров, не привлекая к себе внимания, и повернуть к Игл-Пассу.

Фаза действий:

Иди туда первым

Радиационный фон: 2 (возможны небольшие области с 3 уровнем – например, небольшие свалки радиоактивных отходов по бокам каньона)

Если герои идут через Утробу, сначала их глазам открывается неровная **Каменистая степь**, в которой порой попадаются удивительные образцы **Мутировавших растений**. В двух или трёх местах растения под воздействием радиации даже образовали причудливые рощицы болезненного жёлто-зелёного вида.

Понемногу дорога уходит вниз, заставляя путников спускаться на дно каньона. За считанные десятки минут “небольшие” стенки каньона превращаются в исполинские – столь высокие, что увидеть их край можно лишь запрокинув голову до хруста в шее.

Справа и слева в стенах зияют тёмные дыры – это **Бессчётное множество нор**, принадлежащих как грызунам, так и птицам, которые на них охотятся. Утроба не только служит домом десяткам видов животных, но и представляет собой достаточно замкнутую экосистему, обеспечивающую выживание одних своих порождений за счёт поедания других.

В любую минуту путешествия Создатель может выложить любой дайс из запаса рока, чтобы заставить героев столкнуться с несколькими экзотическими противниками. Чем выше вложенный дайс, тем опаснее будут враги. Например, вложение шестигранника может столкнуть персонажей с рощицей хищных растений 4d6, в то время как двенадцатигранник приведёт к ужасающей встрече с парой кентавров или летунов.

Время от времени на пути попадают **Огневые точки** и **Форпосты**, организованные Регуляторами или торговцами Красного Каравана. Насколько они обжиты (или сколь велики угрозы, заставившие торговцев бросить эти места), зависит от планов Создателя. Как вариант, позвольте игрокам расстаться с очками опыта, чтобы “случайно” наткнуться на действующий форпост и обзавестись там ценным Приобретением.

Когда вы почувствуете, что обычные тяготы путешествия игрокам приелись и самое время ввести что-нибудь интересное, заявите, что сразу с двух выступов на стенах Утробы героев окликают индейцы Уакота. Они стоят, держа наготове копья и луки. Их лидер, воин по имени Чунта, заявляет, что это родовая земля индейцев Уакота, и чтобы пройти по ней, чужакам предстоит оставить на земле добрую половину имущества. Если у индейцев будут причины заподозрить героев в обмане, они нападают, забрасывая персонажей копьями, стрелами и камнями. Возможна длительная сцена бегства от разъярённой армии дикарей.

Если герои оставляют хорошую долю имущества на земле или договариваются с дикарями (возможно, даже приглашая их в Вайсборо-Хайтс – город, который некогда помогали построить их предки), Уакота готовы отпустить чужаков, но задерживают их ещё на мгновение, чтобы предложить выкупить пленника как раз из Вайсборо-Хайтс.

Пленником, разумеется, оказывается злополучный Райан – отец Тейлора Грина. По словам Уакота, первое время духи требовали, чтобы Райан обучал молодое поколение Уакота техническим навыкам. Но поскольку выяснилось, что Райан мало что умеет, а те знания, которыми он обладал, дети Уакота усвоили в первые две недели, духи требуют его плоти. Сегодня вечером, если только протагонисты не готовы хорошо заплатить индейцам за пленника, Райана сварят в огромном чане и пустят на ужин для племени.

Судьба Райана – целиком в руках персонажей. Если хотите, дайте игрокам намёк на то, где может находиться деревня Уакота – например, чтобы герои смогли проникнуть туда под вечер и освободить Райана, не платя за него выкуп. Спасение Райана повышает карму протагонистов и оценивается в 2-4 ХР в зависимости от усилий, приложенных персонажами. В качестве альтернативного варианта создайте уникальное Приобретение, связанное с Тейлором Грином, его отцом и другими “реднеками” Вайсборо-Хайтс. Позвольте игрокам купить это Приобретение всего за 1-2 ХР.

Решив ситуацию с Уакота, создайте у игроков иллюзию безопасного окончания путешествия: через пару дней дорога начинает подниматься, немного петляя, пока не выводит героев на привычную высоту. Перед ними – знакомая буро-песчаная Пустошь с **Заброшенными довоенными поселениями**, в которых уже практически нечего взять, **Негустая растительность** и **Разрушенные хайвеи**, немного давящие на психику своим гигантизмом.

Охотники Уакота

Кооперация

Команда 4d8

Отличия

Жизнь племени в наших руках

Лучшие охотники Пустоши

По слову Чунты

Оголодавшие дикари

Скорость d6

Сила d6

Бдительность d8

Выносливость d6

Примитивное оружие d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Выматывание. При создании помех, связанных с изнурением жертвы, нападением с флангов или нанесением ослабляющих ударов в конечности, итоговый дайс охотников повышается на +1 уровень.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения все охотники выступают в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить им стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над командой охотников.

Предел: Не самые большие светила. Дикари откровенно глупы во всём, что касается технологий и большинства естественнонаучных познаний. При попытке обмануть их или нанести им ментальный стресс, просто произнеся слишком долгую фразу, добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

Специализации

Путешествия d8

Скрытность d8

Лучники

Кооперация

Команда 4d8

Отличия

Глаз-алмаз

Привыкли охотиться на животных

Часто недоедают

Луки, пращи и копья

Подвижность d8

Бдительность d8

Выносливость d6

Примитивное оружие d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Точно в глаз. При совершении трюков вроде пальбы дуплетом или выбивания оружия из вражеских рук лучники Уакота повышают Примитивное оружие до d8.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения все лучники выступают в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить им

стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над командой стрелков.

Предел: Не самые большие светила. Дикари откровенно глупы во всём, что касается технологий и большинства естественнонаучных познаний. При попытке обмануть их или нанести им ментальный стресс, просто произнеся слишком долгую фразу, добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

Специализации

Путешествия d8

Скрытность d8

Кентавр

Кооперация

Соло d8

Друг d10

Команда d6

Отличия

Гибрид человека и зверя

Омерзительность облик

Неповоротливость

Тошнотворный мутант

Толстая шкура d12

Первая пасть d8

Вторая пасть d6

Выносливость d10

Скорость d6

Восприятие d6

СЭФ: Две головы. При совершении трюков, в которых теоретически может помочь вторая голова (например, при попытке ухватить героя за руки с двух сторон и разорвать его надвое) кентавр удваивает трюковый дайс.

СЭФ: Непробиваемый. Выложите любой дайс из запаса рока, чтобы заблокировать стресс равного уровня. Если у Создателя нет подходящего дайса, он может вложить d6, чтобы уменьшить стресс на -1 в момент его получения.

СЭФ: Облучение. До тех пор, пока герои остаются рядом с кентавром (даже мёртвым), радиационный фон Сцены повышается до 1.

СЭФ: Безупречный тандем. По необъяснимым причинам кентавры часто встречаются в Пустоши вместе с летунами. Складывается впечатление, что они выработали специфический симбиоз с этими созданиями или просто питают слабость к таким же измученным и омерзительным жертвам ВРЭ, что и они. Если кентавр оказывается в одной Сцене с летуном, заявите, что он Кооперирует с Другом (d10), даже если рядом находятся другие кентавры и летуны. Эти двое просто игнорируют окружение, работая в безупречном тандеме. Множество летунов и кентавров вполне могут разбиться на несколько таких пар.

Предел: Очевидная мишень. Типичный кентавр превосходит размерами толсторога, брамина и даже, может быть, яо-гая. Вложив 1 или 2 СО, игрок может объяснить, как размер кентавра помогает протагониту (например, игрок успевает забежать в дом, и атака кентавра захлёбывается просто потому, что он не успевает протиснуться в дверной проём). Каждый вложенный СО либо устраняет одну из характеристик кентавра при текущей проверке, либо добавляет d10 к проверке протагониста.

Предел: Двухголовый. Если игрок прицельно бьёт в одну из голов кентавра, он может ослабить самый крупный дайс у себя на руке на -1, но взамен понизить и одну из характеристик кентавра на -1 *до самого конца Сцены*.

Специализации

Устрашение d10
Бой d10
Путешествия d10

Облучённый летун

Кооперация

Соло d8
Друг d10
Команда d6

Отличия

Гадкий мутант
Глупый червяк
Порождение ВРЭ

Мутировавший червь

Шкура d10
Язык d10
Выносливость d10

Скорость d8

Полёт d6

СЭФ: Нокдаун. Если летун причиняет жертве физический стресс, она падает наземь. Результат её ближайшего действия будет определяться всего одним дайсом (хотя игрок может вкладывать СО для добавления новых дайсов к результату).

СЭФ: Вредоносные газы. При создании помехи наподобие *Отравления* добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: Мешочки с газом. Те же мешочки, которые позволяют летуну травить жертву, наделяют его способностью парить невысоко над землёй. Если вы совершаете трюк, связанный с полётом (например, поднимаетесь в воздух, чтобы избежать направленной в вас пулёмётной очереди), Полёт вырастает с d6 до d8 до конца раунда.

СЭФ: Облучение. До тех пор, пока герои остаются рядом с летуном (даже мёртвым), радиационный фон Сцены повышается до 1.

СЭФ: Безупречный тандем. По необъяснимым причинам летуны часто встречаются в Пустоши вместе с кентаврами. Складывается впечатление, что они выработали специфический симбиоз с этими созданиями или просто питают слабость к таким же измученным и омерзительным жертвам ВРЭ, что и они. Если летун оказывается в одной Сцене с кентавром, заявите, что он Кооперирует с Другом (d10), даже если рядом находятся другие кентавры и летуны. Эти двое просто игнорируют окружение, работая в безупречном тандеме. Множество летунов и кентавров вполне могут разбиться на несколько таких пар.

Предел: Незначительный вес. Если летуна пытаются схватить, удержать на месте или просто как следует приложить кувалдой – словом, совершить действие, выигрывающее от сравнительно небольшого веса этого существа, – защитный итоговый дайс летуна автоматически понижается на -1. Создатель может понизить этот итоговый дайс ещё на -1, чтобы добавить d6 в запас рока.

Специализации

Устрашение d8

Бой d8

Путешествия d10

Хищные растения

Кооперация

Команда 4d6

Отличия

Неподвижные

Глупые

Зависят от почвы

Смертоносная флора

Плевок d8

Укус d6

Стойкость d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Шипы. По всей видимости, хищные растения размножаются, разбрасывая вокруг себя острые семена. В бою они могут плевать такими шипами, пронзая незащищённую плоть. Если вы вкладываете d6 из запаса рока, растение добавляет к проверке сразу два дайса за счёт Плевка (2d8 вместо 1d8).

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения растения выступают в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить им стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов означает истребление всей рощицы.

Предел: Не по зубам. Добавьте d6 в запас рока, но повысьте любую защитную характеристику жертвы на +1 уровень. Если вы используете эффект “Атаки по области”, добавьте сразу d8 в запас рока, однако повысьте защитные характеристики всех противников.

Специализации

Путешествия d8

Фаза действий:

Красная заправка

Радиационный фон: 1

Приблизительно за день до окончательного прибытия в Игл-Пасс дорога выводит героев к автозаправке, которую предприимчивый гуль Эрнесто превратил в закусочную для торговцев из Игл-Пасса. Гуль зазывает героев к себе, поглаживая по голове сурового, но хорошо дрессированного пса с бельмом на глазу. Если герои останавливаются, Эрнесто заводит их внутрь основного здания, где действительно очень **Маняще пахнет мясом**.

За пару КОБ на человека Эрнесто готов накормить всю компанию. Он и вправду отличный повар, и его сочные стейки с лучком и кружочками халапеньо приносят протагонистам сразу +2 СО.

Проблема заключается в том, что во время обеда один из протагонистов находит в фарше свадебное кольцо. Даже если поднажать на Эрнесто, гуль будет до последнего отрицать, что он перерабатывает на фарш человеческие тела (в действительности он и вовсе заключил сделку с рейдерами из Бетани-Фоллс).

Если герои потребуют от Эрнесто показать подвал автозаправки, откуда доносится подозрительно сильный **Запах специй**, Эрнесто отведёт их на свою зловещую “кухню” с набором **Разделочных инструментов** и **Расчленёнными трупами** на столах.

Когда герои окажутся в помещении, определите самую крупную характеристику протагонистов наподобие Бдительности или Рефлексов. Вложите дайс из запаса рока, равный этой характеристике. Если вы это делаете, Эрнесто успевает вырваться и нажать на тайную кнопку у входа. Это блокирует выход из комнаты и начинает заполнять помещение удушающим газом.

Эрнесто, будучи гулем, выработал частичную устойчивость к газу. Протагонистам, однако, грозит по меньшей мере повреждение лёгких – а вероятнее всего, смерть. Установите Таймер на уровне d6. С каждым повышением Таймера герои повышают и свой физический стресс на +1 уровень. Эрнесто повышает стресс лишь один раз, в начале второго раунда.

Когда наступает пятый раунд, и Таймер выходит за пределы максимального уровня d12, Создатель получает сразу два d12 в запас рока и может закончить Сцену так, как пожелает. Теоретически Эрнесто может выбраться наружу, затем вернуться с противогазом и разделать протагонистов на сочную вырезку, чтобы продать уже новым клиентам. Тем не менее, вы вполне можете позволить героям проснуться в следующей Сцене (скорее всего, с физической травмой) в цепях в какой-нибудь потайной морозилке – или всё в том же подвале. Как они выберутся, зависит от изобретательности игроков.

Эрнесто

Кооперация

Соло d10
Друг d8
Команда d6

Отличия

Не желаете ли карпаччо?
Зачатки религиозности
Зависть к гладкокожим

Людоед

Разделочный нож d8
Неожиданная сила d8
Сообразительность d10
Скорость d6

СЭФ: Обманул тысячу покупателей. Вложите d6 из запаса рока, чтобы проигнорировать одну защитную характеристику оппонента или сократить её до d6, если её стандартный уровень равен d12.

СЭФ: Удивительно прыткий для гуля. Используйте Отличие *Не желаете ли карпаччо?* Вместо добавления d6 в запас рока просто повысьте Скорость до d8 на всю Сцену.

СЭФ: Переживёт что угодно. Понизьте уровень любой помехи на -1.

Предел: Староват для этого ремесла. Ещё до того, как сделать бросок, объявите, что понижаете итоговый дайс на -1 уровень. Добавьте d6 в запас рока.

Предел: Хрупкие кости. Позвольте противнику добавить ещё один дайс за любой вид стресса (например, при физическом стрессе d8 противник может добавить к броску 2d8), чтобы пополнить запас рока дайсом, равным этому виду стресса.

Специализации

Торговля d10
Красноречие d10
Устрашение d8
Воровство d8

Фаза действий:

Игл-Пасс

Радиационный фон: 1 рядом с городом (в самом городе 0)

Самый известный торговый узел в окрестностях, Игл-Пасс, возведён на небольшой возвышенности, из-за которой дома и другие здания находятся на трёх-четырёх разных ярусах. Некоторые здания специально выстроены в несколько этажей и снабжены **Мостиками** на высоте семи-десяти метров, которые соединяют верхние уровни сооружения с верхним ярусом города.

Сам Игл-Пасс обнесён высокой **Металлической стеной**, из-за которой поначалу в глаза бросаются только те здания, которые выстроены на самых **Высоких естественных возвышенностях**. Некоторые части стены явно позаимствованы у каркасов старинных грузовиков и автобусов.

Приближаясь к Игл-Пассу, герои проходят за ворота, ведущие в своего рода “шлюз” – гостевую зону, отгороженную от основной части города ещё одной стеной. На улицах гостевой зоны можно увидеть пару десятков охранников и работников администрации.

По обе стороны от ворот на башенках установлены **Пулемётные турели**, а **Камера наружного наблюдения** издаёт серию щелчков, в которых технари узнают фотографирование лиц. Охранник в укрепленной броне проводит героев в **Бетонное сооружение**, похожее не то на маленький бункер, не то на огромный шатёр из камня, на входе в которых стоят ещё двое бдительных охранников с лицевыми щитками и хорошо ухоженными автоматами. Видно, как они профессиональным взглядом запоминают тип оружия посетителей.

Охранник объясняет, что героям нужно зарегистрироваться на охранном пункте и поговорить с начальником безопасности Уильямом Олдриджем – человеком, который за многое отвечает в городе и как-то связан с Братством Стали.

Героев проводят по надземному коридору из бетонных перегородок. Из-за одной двери слышно шипение, подозрительно напоминающее действие кислоты. Если хорошо прислушаться, слышны чьи-то стоны и реплики наподобие “Я же всё сказал!”, за которым следует не лишённый удовольствия ответ: “Сейчас мы в этом убедимся”. Если спросить охранника о происходящем, он скажет, что это обычная процедура по “обработке” рейдеров, нападающих на караваны в Утробе, Бетани-Фоллс и Пойнт-Престоне.

Наконец герои спускаются в помещение со **Стенами повышенной прочности**, из-за которых звуки снаружи доносятся приглушённо, словно из-под воды. Там с двумя охранниками сидит тёртый калач Уильям Олдридж с лицом бойцовского пса, на столе перед ним разложены несколько револьверов, ПП и дробовиков, а ещё к одному пистолету он профессиональным движением (технари это заметят) прикручивает удобный лазерный указатель. В зубах у него сигара, источающая непроницаемо-белые клубы дыма, пахнущего

так крепко, что от него кружится голова. Судя по запаху, сигара снабжена бодрящими токсичными веществами.

Олдридж объясняет героям местные правила:

1. Героям нужно назвать цель посещения города, с тем чтобы он мог зарегистрировать её в журнале. Игл-Пасс считается местом повышенной безопасности, и пускать сюда подорительных лиц из Пустоши не имеет смысла. По счастью, мэр Вайсборо-Хайтс уже связался с Олдриджем с помощью дорогостоящих радиокommunikаций, и цель протагонистов считается, мягко говоря, уважительной.
2. Оружие необходимо сдать по прибытии, как и любую опасную технику, ядерные батареи и другие предметы, гипотетически способные навредить благосостоянию города.
3. Торговать вышеописанными предметами, которые не дозволяется проносить в город, можно в специальном центре здесь, в гостевом районе. Если необходимо, посетители могут пройти в Игл-Пасс, договориться о сделке, а затем выйти и обменяться хранящимися здесь предметами согласно договору.
4. Высокотехнологические предметы, которые интересуют местный филиал Братства Стали, немедленно выкупаются Братством. За них щедро платят, но отказаться от сделки по местным законам нельзя. Учтите, что если протагонисты уже наводили справки об Игл-Пассе, им следует сообщить это правило заранее, до прибытия в город.
5. Каждый из посетителей должен согласиться на медосмотр. В случае выявления мутаций посетителю возбраняется входить в город, если только его представитель из числа обычных людей не договорится об исключении с главой города, Старейшиной Бейли.
6. За вход в город каждый отдаёт по 4 КОБ (или другого скарба эквивалентной стоимости). Взамен всем посетителям предоставляется один день бесплатного проживания в местном отеле.

Если герои помогли Картеру Блэку на окраине Хэвентона, он будет здесь: когда герои только заходят к Олдриджу, он передаёт какие-то указания от Старейшины Бейли, опираясь на стол перед Олдриджем. При виде протагонистов он тепло их приветствует и убеждает Уильяма Олдриджа пустить их на льготном уровне (без траты КОБ и, возможно, с другими поблажками).

Если спросить Олдриджа о предполагаемом нападении войск Санитара на окрестные поселения, Олдридж отметит, что Старейшина Бейли уже заготовил какой-то план.

Войдя в город, герои оказываются в настоящей **Жемчужине Пустоши**. Многие уважаемые торговцы держат здесь полноценные магазины в несколько этажей, предоставляющие как чистую воду и пищу, так и ресурсы, привезённые сюда из поселений,

располагающихся за добрую тысячу километров от Игл-Пасса. Если вы хотите впечатлить игроков масштабом торговых операций местных предпринимателей, упомяните детали секьюритронов из самого Нью-Вегаса, боеприпасы из Примма и книги рецептов для блюд на основе чистой воды из Гудспрингс.

Город патрулируется Регуляторами – настоящей полицией, по своей подготовке и строгости организации напоминающей довоенные правоохранительные структуры. Опять же, если хотите сосредоточить на этом внимание игроков, опишите, как персонажей разок пытаются развести на крышки местные проныры. Если герои поймают их, им не нужно ни драться, ни конфликтовать: местные Регуляторы быстро замечают шум, вмешиваются и производят арест. К северо-западу от Игл-Пасса расположена тюрьма для мошенников и грабителей: говорят, условия содержания там преднамеренно сделаны исключительно неприятными.

В центре города, в хорошо защищённом **Здании с турелями**, можно поговорить со Старейшиной Бейли – пожилым мужчиной в высокотехнологичных очках, на линзах которых видны строки пробегающей информации. Бейли всегда находится в сопровождении двух советников и ещё двух бойцов Братства Стали.

Бейли подтверждает, что новости о Санитаре уже к нему поступали, и он подготовил план. Во-первых, с севера подтягиваются две враждующие армии: некие бойцы НКР и легионеры Цезаря. Активность облучённого зверья разведчики Братства Стали подметили на западе от Игл-Пасса, то есть вскоре после разорения Хэвентона Санитар пошёл на север. Вероятна задержка Санитара при его столкновении с Легионом Цезаря и НКР. Из того, что Бейли понял при немногочисленных встречах с НКР и Легионом, ни те ни другие не терпят мутантов, разоряющих целые города. Таким образом, первая часть плана – дать Санитару растерять силы в борьбе с другими врагами Пустоши.

Во-вторых, у Бейли давно уже появилось желание захватить автономный, никому не принадлежащий робозавод к северо-востоку от Игл-Пасса. Правда, сначала придётся пройти через охотничьи территории Когтей смерти, а затем схлестнуться с защитой робозавода, но после этого, если удастся перепрограммировать роботов, их можно доставить в Игл-Пасс. Затем роботов можно настроить на поддержание порядка в Пустоши.

Регуляторы сейчас заняты сотней локальных проблем, и Бейли не хотелось бы создавать хаос в округе, заявляя, что он реквизирует всех Регуляторов для выполнения этой миссии. Разумеется, если понадобится, он так сделает – но если герои сами захватят робозавод для Бейли, взамен Старейшина обещает отправить двадцать перепрограммированных протектронов на защиту Вайсборо-Хайтс, а после победы оставить половину из них в городе, пока не станет очевидно, что опасность миновала окончательно.

Если герои запрашивают поддержку для выполнения миссии, Старейшина готов предоставить им ровно троих Регуляторов, но тогда мэр Вайсборо-Хайтс должен будет оплатить их услуги пятью тысячами крышек (около 100 КОБ).

Фаза действий:

Опасный северо-восток

Радиационный фон: 2

Если герои идут на северо-восток, в сторону робозавода, их ожидает одна Случайная встреча. Затем им следует пересечь карьер, населённый Когтями смерти. В случае успеха они добираются до робозавода.

В зависимости от набранного игрового темпа, а также способности протагонистов выдержать встречу с таким смертоносным противником, вы можете описать как короткую встречу с одним-единственным Когтем смерти (например, заявив, что другие сейчас охотятся, а протагонисты наткнулись на раненую особь), так и целую череду эпизодов, в которых герои пытаются прошмыгнуть мимо несколько стай Когтей смерти. Опирайтесь на собственные предпочтения в жанре, темпе и уровне сложности.

Коготь смерти

Кооперация

Соло d10

Друг d6

Команда d8

Отличия

Зачатки разума

Живой символ Пустошей

Назван так неслучайно

Бич Пустоши

Толстая шкура d12

Громадные когти d12

Выносливость d10

Рефлексы d10

Пасть d8

Восприятие d6

СЭФ: Подходящее имя. Когда герой поддаётся стрессу (в том числе не физическому) из-за столкновения с Когтем смерти, он получает сразу две травмы. Создатель может вложить из запаса рока дайс, превышающий новый уровень травмы, с тем чтобы повисить её ещё на +1 уровень. Например, если герой, ещё не обладавший травмами, поддаётся стрессу в зубах Когтя смерти, он не только получает травму d6 по обычным правилам, но и автоматически

повышает её до d8. Если Создатель вложит хотя бы d10 из запаса рока, травма повысится ещё на +1 уровень (до d10).

СЭФ: Непробиваемый. Выложите любой дайс из запаса рока, чтобы заблокировать стресс равного уровня. Если у Создателя нет подходящего дайса, он может вложить d6, чтобы уменьшить стресс на -1 в момент его получения.

Предел: Старые раны. Когти смерти могут быть грозой Пустошей, но они каждый день вынуждены бороться с другими хищниками за добычу. Заявите, что Коготь смерти страдает от старой раны, и отключите любую способность, чтобы добавить d6 в запас рока. Если вы выбираете в качестве подобной способности Толстую шкуру или Громадные когти, такая характеристика не отключается, а понижается до d6.

Предел: Огромный размер. При совершении трюков, в которых может помочь внушительный размер Когтя смерти, герои всегда повышают трюковый дайс на +1 уровень (то есть до d10 – или сразу d12, если у Когтя смерти выпала брешь).

Специализации

Устрашение d10

Бой d10

Путешествия d10

Фаза действий:

Робозавод

Радиационный фон: 3

Робозавод видно издалека: окружённый **Бетонной стеной**, испещрённой отверстиями и проломами, он представляет собой громадное приземлённое здание в несколько этажей. Большинство стёкол выбиты. Дороги, ведущие к заводу, некогда были отлично заасфальтированы, но теперь из-за **Многочисленных трещин** похожи на ветровое тонированное стекло, по которому хорошенько ударили палкой.

Перед кирпичной стеной завода высятся **Штабеля довоенных ящиков**, большей частью опустошённых. В здание ведут несколько входов с высокими, прочными дверями, напоминающими ворота депо.

Добравшись до робозавода, герои неожиданно обнаруживают, что он уже занят небольшой бандой рейдеров, пытающихся разобраться в управлении роботами. Приблизительно четверть роботов находятся под контролем бандитов. Остальные роботы держат отдельные помещения, защищая их как от новопришедших, так и от собственных “родичей”, выполняющих команды рейдеров.

Если герои пытаются захватить завод, их ожидает схватка не только с роботами и турелями, но и с рейдерами, хотя ситуация облегчается тем, что нескольких протектронов рейдеры поломали ещё при захвате сооружения.

Вместе с тем, задача протагонистов заключается не в том, чтобы всех победить, а в том, чтобы добраться до терминала управления по **Узким мостикам** в окружении **Искрящейся проводки**, преодолев помеху *Поиск терминала 2d12* (учтите, что у этой помехи сразу два дайса: для её устранения протагонисты должны устранить оба из них). Как только помеху удаётся убрать, персонажи добираются до пульта управления.

Любая проверка Науки или Техники против запаса рока позволит отключить турели и роботов. Если герой хочет не отключить, а подчинить себе роботов и турели, добавьте d10 к запасу рока при ответной проверке. В случае успеха герой гарантирует, что всех рейдеров расстреляют или возьмут в плен – в зависимости от команды.

Гипотетически персонажи могут договориться с рейдерами о мирной передаче роботов. Вероятнее всего, персонажи не смогут предложить рейдерам что-то взамен на столь ценный завод, однако если игроки проявят изобретательность и действительно заинтересуют рейдеров, завод переходит к ним.

После этого роботов можно или вернуть в Игл-Пасс по договорённости со Старейшиной Бейли, или сделать своей собственной армией (рассмотрите возможность **Приобретения**, описанного ниже – в обратном случае роботы будут сбоить, отключаться во время пути или даже нападать друг на друга и персонажей). Само собой, если герои взяли с собой Регуляторов, те попытаются остановить протагонистов, решивших оставить роботов себе.

Уникальное Приобретение

• [5/10/15 XP] **Великие технологии прошлого:** За 5 XP персонажи заручаются отрядом протектронов 5d8 до конца Акта. За 10 XP они получают в распоряжение сразу два отряда. Ещё по 1 XP (до общих 5) можно вкладывать, чтобы добавить всем роботам СЭФ, интересующий персонажей. Не ограничивайтесь только боевыми действиями: роботы могут проводить исследования пустоши, работать в радиоактивных зонах, служить научными ассистентами или лечить от заболеваний, выступая в роли передвижной аптечки.

Протектрон

Кооперация

Соло d8

Друг d6

Команда d10

Отличия

Запрашиваю команду

Я служу <username>

Бездушная машина

Служить и защищать

Стойкость d12

Продвинутый софт d10

Орудийные системы d8

СЭФ: Перенаправление энергии. Ослабьте Стойкость или Продвинутый софт на -1, чтобы добавить новую характеристику d6 или повысить Орудийные системы до d10.

СЭФ: Импульс ЭМИ. Вложите d6 из запаса рока, чтобы позволить роботу ослабить на -1 уровень любые характеристики противников или их бонусы экипировки, связанные с использованием высоких технологий.

Предел: Не обновлялся с войны. Отключите любую характеристику до конца Сцены и получите d6.

Специализации

Запугивание d8

Бой d8

Боевая турель

Кооперация

Соло d10

Друг d6

Команда d8

Отличия

Нет своих мыслей

Неподвижная

Веками ждала момента

Громоздкая установка

Стойкость d12

Орудийная платформа d8

СЭФ: Прочнейшая броня. Вложите d6 из запаса рока, чтобы удвоить Стойкость при проверках защиты.

СЭФ: Свинцовый шквал. При обстреле одной-единственной цели (без вложения шестигранников из запаса рока для добавления новых итоговых дайсов) повысьте Орудийную платформу на +1 уровень.

Предел: Не обновлялась с войны. Отключите любую характеристику до конца Сцены и получите d6.

Специализации

Бой d8

Типичная банда рейдеров

Кооперация

Команда 5d6

Отличия

Есть чем ширнуться?

По колено в крови

Постой, я тебе ничего не сделаю!

Пропавшие ребята

Ловкость d8

Оружие d8

Бдительность d8

Броня d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Взрывчатка. Расстаньтесь с d10 из запаса рока. Затем воспользуйтесь правилами “Атаки по области”, добавляя по восьмиграннику, а не шестиграннику за каждую жертву.

СЭФ: Под наркотой. Выложите d6 из запаса рока, чтобы заявить, что рейдеры находятся под эффектом определённого наркотика (вроде Винта или Психа). Если вы хотите, чтобы они воспользовались каким-нибудь элитным наркотиком вроде Турбо, выложите d8.

СЭФ: Огнемёт. Выложите d6 из запаса рока, чтобы выбрать второй итоговый дайс. Первый дайс причиняет жертве физический стресс, второй – создаёт для неё помеху *Воспламенение*. До тех пор, пока эта помеха остаётся в силе, физический стресс противника повышается на +1 уровень в начале каждого раунда. Если огнемёт используется для устрашения или отпугивания неприятеля, просто добавьте к броску d8. Учтите, что даже в самых крупных бандах редко встречается более одного-двух огнемётчиков. Если вы используете этот СЭФ вместе с “Атакой по области”, *Воспламенение* затрагивает только одного противника.

СЭФ: Суперкувалда. Один из рейдеров вооружён суперкувалдой, баллистическим кулаком или потршителем. Выложите любой дайс из запаса рока, чтобы добавить рейдерам новую характеристику +1 (например, вложение шестигранника позволяет обзавестись Суперкувалдой d8).

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить бандитам стресс уровня d8 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над рейдерами.

Предел: Передоз. Брешами при проверках рейдеров считаются и “единицы”, и “двойки”, хотя только “единицы” нельзя добавлять к результату проверки. Если рейдер пользовался огнемётом, взрывчаткой или другим оружием, потенциально способным задеть товарища, любой игрок может активировать одну брешь вложением 1 СО, чтобы повысить физический или эмоциональный стресс рейдеров на +1 уровень.

Специализации

Бой d8

Устрашение d8

Криминал d8

Техника d8

Путешествия d8

Скрытность d8

Фаза действий:

Возвращение в Игл-Пасс

Радиационный фон: от 1 до 2 в ходе путешествия, 0 в городе

Путь в Игл-Пасс требует от персонажей участия ровно в одной Случайной встрече. По возвращении в город герои узнают от Старейшины Бейли, что, как назло, местные рейдеры, давно точившие зуб на Братство Стали из-за расхищения их закров с висотехнологичным оружием, похитили главного специалиста по перепрограммированию Белл Мониган во время её несанкционированной вылазки в Утробу.

У Бейли примерно десяток идей, где рейдеры могли её спрятать, и он уже послал своих лучших людей во все предполагаемые секторы, кроме одного: озера к востоку от Бетани-Фоллс. Если герои согласны помочь осмотреть озеро, чтобы подтвердить или опровергнуть подозрения Бейли о заточении Мониган где-то в окрестностях, Старейшина обещает вознаградить их серьёзным оснащением из Игл-Пасса.

В последнем случае персонажи получают либо оснащение стоимостью по 40 КОБ на человека, либо кошелёк с 50 КОБ. Как видно, второй вариант даёт пероснажам больше крышек, однако тогда героям нужно ещё подыскать торговца с нужной экипировкой. В первом случае игроки просто говорят, что им нужно, и получают желаемое на руки.

Если поведение персонажей соответствует стандартам Братства, Старейшина Бейли также будет готов принять их в Братство Стали за суммарные заслуги перед орденом, как только они обследуют озеро (или приведут Мониган в Игл-Пасс, если её действительно заточили где-то в районе озера).

Фаза действий:

Чёрные паруса

Радиационный фон: 3 (4 в воде)

Обойдя руины Бетани-Фоллс по восточной стороне, персонажи добираются до озера Брайтон, от которого так и разит радиацией. В полусотне метров от берега в озере торчит тяжёлый **Грузовой корабль** со ржавыми бортами. Этот тот самый корабль, на который сто лет назад могли пробраться герои Первого Акта: если они совершали какие-либо действия, которые могли отразиться на благосостоянии корабля, опишите, как эти изменения повлияли на судно (например, если в Первом Акте герои взорвали на палубе гранату, опишите листы разлетевшегося железа, до сих пор выступающие со дна озера).

Проверка Бдительности или аналогичной способности позволяет заметить шум, доносящийся с корабля. Если протагонисты вполне ожидаемо не хотят добираться до корабля вплавь, им нужно будет найти на берегу лодку (считайте это устранением помехи d10). При желании столкните героев с мутировавшими муравьями, крысами или тараканами.

Если герои плывут по озеру в лодке, все характеристики, отвечающие за скрытность, понижаются на -1 уровень за счёт общей заметности протагонистов.

Если погрузиться в озеро и плыть незаметно под водой, потребность в проверке скрытности отпадает, однако ведущему настоятельно рекомендуется задействовать радиационный фон Сцены 4 уровня

На борту герои обнаруживают пятерых рейдеров, держащих Белл Мониган в заложниках. Судя по всему, они заставляют её проводить какие-то эксперименты на кротокрысах, запертых в клетках. Если героям удаётся спрятаться, они видят, как кротокрысам скармливают наркотики Турбо и Психо, исследуя их реакцию. Кажется, местная банда поставила перед собой задачу разжиться небольшим войском смертоносных мутантов.

При должной сноровке протагонисты могут выпустить кротокрысов из клеток: в этом случае они разделяются с рейдерами сами, однако могут навредить и Белл Мониган, не говоря о самих персонажах.

Если герои нападают на рейдеров, один из них берёт её в заложники и угрожает выбить ей мозги из обреза, если герои немедленно не усядутся в лодку и не свалят с судна. Попытка застрелить рейдера, прикрывающегося телом Мониган, проходит с помехой *Мясной щит d10*, а в случае выпадения двух брешей со стороны стрелка Создатель может наделить игрока 1 СО, но заявить, что его выстрел попадает в заложницу.

Как обычно, герои могут просто договориться с рейдерами – за крышки или просто за обещание сохранить им жизнь. Если расстрелять уже сдавшихся рейдеров, Создатель вправе засчитать это за незначительное понижение кармы.

Если дожидаться ночи, трое рейдеров сядут на лодку и отправятся спать в Бетани-Фоллс, пообещав отправить сюда смену через полчаса. Оставшиеся два рейдера запрут Мониган в клетке и лягут спать неподалёку. Если хотите повысить ставки, заявите, что перед отправкой ко сну двое рейдеров пытаются изнасиловать Мониган: если позволить им это сделать, добавьте четыре шестигранника в запас рока.

Если Белл Мониган погибает в любом из вариантов прохождения, в запас рока поступает ещё шестигранник.

Экспериментальные кротокрысы

Кооперация

Команда 5d8

Отличия

Прогрызут что угодно

Трусливы поодиночке

Часто недоедают

Мутировавшие грызуны

Бдительность d8

Скорость d8

Шкура d6

Зубы d6

Сила d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Под наркотой. Выложите d6 из запаса рока, чтобы заявить, что кротокрысы находятся под эффектом определённого наркотика (вроде Винта или Психа). Если вы хотите, чтобы они воспользовались каким-нибудь элитным наркотиком вроде Турбо, выложите d8.

СЭФ: Крепкие зубы. Если в проверке атаки используют Зубы d6, отложите этот дайс, но проигнорируйте Броню цели или ослабьте её до d6, если она была равна d10 или d12.

СЭФ: Чутьё на местность. Если вы используете Отличие Сцены в положительном ключе, оно добавляет в ваш запас дайсов сразу d10 вместо обычного d8. Если вы используете его в негативном ключе, оно по-прежнему добавляет к броску d4 и передаёт шестигранник в копилку Создателя.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить

кротокрысам стресс уровня d8 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над грызунами.

Предел: Плохое зрение. Напрямую ослабьте итоговый дайс на -1 уровень, чтобы добавить d6 в запас рока. Если вы используете эффект “Атаки по области”, ослабьте все итоговые дайсы, но добавьте в запас рока сразу d8.

Предел: Смятение. Кротокрысы вступают в игру с ментальным стрессом d6, вызванным вынужденным приёмом наркотиков. Каждое обращение к СЭФ *Под наркотой* повышает ментальный стресс на +1 уровень.

Специализации

Путешествия d8

Скрытность d8

Бой d8

Постъядерные пираты

Кооперация

Команда 5d8

Отличия

Вечно под кайфом

Грабили и убивали с детства

А ну молчать!

Пушки и наркота

Ловкость d8

Оружие d8

Бдительность d8

Броня d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Под наркотой. Выложите d6 из запаса рока, чтобы заявить, что рейдеры находятся под эффектом определённого наркотика (вроде Винта или Психа). Если вы хотите, чтобы они воспользовались каким-нибудь элитным наркотиком вроде Турбо, выложите d8.

СЭФ: Мощный огнестрел. Если вы вкладываете любой дайс из запаса рока, напрямую добавляя его к проверке атаки рейдеров, этот дайс повышается на +1 уровень.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения весь отряд выступает в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить

бандитам стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над рейдерами.

Предел: Передоз. Брешами при проверках рейдеров считаются и “единицы”, и “двойки”, хотя только “единицы” нельзя добавлять к результату проверки. Если рейдер пользовался автоматом, дробовиком или другим оружием, потенциально способным задеть товарища, любой игрок может активировать одну брешь вложением 1 СО, чтобы повысить физический или эмоциональный стресс рейдеров на +1 уровень.

Специализации

Бой d8

Устрашение d8

Криминал d8

Техника d8

Путешествия d8

Скрытность d8

Переходная сцена:

Мы дома

Радиационный фон: от 1 до 2 во время путешествия, 0 в городе

Обыграйте возвращение домой по правилам Случайных встреч (путь от Игл-Пасса до Вайсборо-Хайтс требует около двух таких встреч).

Домой персонажи возвращаются настоящими героями своего сообщества. Первые пару дней они могут пить и развлекаться за счёт городского бюджета. Если протагонистам удалось передать роботов Старейшине Бейли, спустя неделю в город прибывают три Регулятора и почти два десятка протектронов.

Переходная сцена:

Соседи

Радиационный фон: 0

Герои находятся в любой точке города (например, принимают дорогостоящую ванну из чистой воды или играют в бильярд), когда кто-то на улице начинает беспокоить о появлении армии чужаков. Хотя поначалу горожане готовятся к нападению Санитара, вскоре становится ясно, что к городу приближается крупный отряд из трёх десятков вооружённых обычных людей под белым флагом.

Это вовсе не Санитар, а Великие Ханы, которые пришли попросить разрешения мирно остаться в Гудхью у подножия горы или, в случае особой щедрости, разбить лагерь в пределах Вайсборо-Хайтс. Несколько дней назад на них напала орда из, наверное, сотни мутировавших зверей (“не успевали считать”), и от их прежней стоянки практически ничего не осталось. Великие Ханы предлагают заключить союз с горожанами.

Не стоит и говорить о том, что мэр не собирается пускать их в город, однако он склонен разрешить занять Гудхью. Если по вашей хронологии Гудхью всё ещё занят мутантами, мэр заявляет, что после того как мутанты похитили протагонистов в детстве и требовали за них выкуп, а недавно напали на караван из Хэвентона, мэр считает Гудхью городом-должником, а в какой-то степени – частью собственной территории.

Мэра можно переубедить и позволить Великим Ханам войти в город. В этом случае они проявят себя эффективнее в боевых эпизодах, но Создатель вправе описать пару Сцен, в которых вчерашние варвары устраивают дебоши в непривычном для себя цивилизованном городе.

Даже если Великих Ханов не пускают в город, герои могут поторвать с ними, заручиться ресурсами или купить ценное Приобретение.

Если для Сцены важна личность их лидера, это “Рэд” Рид Маккарти, имя которого сами Ханы произносят практически слитно: Рэд-Рид.

Рэд-Рид Маккарти

Кооперация

Соло d8

Друг d6

Команда d10

Отличия

Уязвлённая гордыня

Я сделаю это сам

Безрассудная смелость

Вожак налётчиков

Выносливость d10

Сила d8

Лидерство d8

Общение d8

Смекалка d8

СЭФ: Воодушевление. Вложите d6 из запаса рока, чтобы повысить Кооперацию любого союзника (или целого отряда) на одно действие.

СЭФ: Агрессивная риторика. При попытках причинить эмоциональный или ментальный стресс оппоненту повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: Разве это удар? Удвойте Выносливость или повысьте её до d12 на одно действие. Если это действие проваливается, до конца Сцены она понижается до d8.

Предел: Усталость. Отключите любую характеристику или СЭФ до конца Сцены и получите d6.

Специализации

Запугивание d10

Путешествия d8

Скрытность d8

Красноречие d8

Бой d8

Фаза действий:

Это для вашего блага

Радиационный фон: 0 (1 рядом с облучёнными животными)

Спустя неделю к городу подтягивается армия радиоактивных зверей, насекомых и грызунов. Вайсборо-Хайтс задумывался как неприступная крепость, поскольку к нему ведёт только одна дорога – однако зверью дороги не нужны, и несколько стай мутировавших животных поднимаются по горам, начиная сползаться к домам со всех сторон города. Кто-то кричит, что видел на Осенней горе касадоров.

Затем внизу, около поселения Гудхью, появляется армия Санитара. Если Великим Ханам позволили там остаться, они вступают в бой в супермутантами и задерживают их на добрые два часа. В это время горожан ожидает схватка с радиоактивными насекомыми.

Если только вы не заинтересованы в глобальном “варгеймовом” подходе, предложите героям решить только две локальные задачи: например, защитить один из своих домов от нападения касадоров и помочь мэру перебраться в безопасное укрытие. При желании задействуйте дополнительных персонажей, с которыми у героев был установлен контакт на протяжении этого Акта. Подумайте об эпизодах вроде “касатор хватает Тейлора Грина и пытается поднять в воздух” или “Аманда Уоттс открывает двери в хранилище боеприпасов семьи Ван Бюрен взамен на спасение её возлюбленного, окружённого радскорпионами”.

Если мутантов из Гудхью (включая их лидеров Темпл и Рэдклиффа) не перебили в ходе предыдущих событий, они появляются из ещё не найденных горожанами подземных тоннелей и помогают защищать город. Если Нельсон Янг в начале истории был отправлен в город мутантов, неожиданных защитников возглавляет именно он. Так или иначе, мутанты приняли решение не отсиживаться и помочь спасти город. Отчасти у них просто не было выбора (Гудхью вот-вот падёт под натиском армии Санитара). Отчасти они надеются, что им наконец дадут равные права с людьми.

В качестве альтернативного варианта, если протагонисты обращались с мутантами особенно жестоко, мутанты могут поддержать даже неизвестную им армию Санитара, просто чтобы отомстить заносящему человечеству.

После победы над насекомыми и зверьём кто-то разносит тревожную новость: Великие Ханы пали под натиском супермутантов. Учтите, что если Великих Ханов прогнали из окрестностей в предыдущей Сцене, не дав им даже разбить лагерь в Гудхью, у них не было шансов схлестнуться с армией Санитара. В этом случае супермутанты не получают Предела *Свежая рана*, от которого они страдают по умолчанию.

Лидер супермутантов, Санитар – громоздкое чудище с костяными шипами по всему хребту, – поднимается с войском по горной дороге. С расстояния в сотню метров он начинает произносить речь в громоговоритель. Санитар призывает горожан капитулировать, чтобы стать лучше, пройдя физическую трансформацию. Он говорит, что

говорит об этом из личного опыта, ибо когда-то он сам был жителем Вайсборо-Хайтс. Его звали Кейн Уилсон. Он был изобретателем, одержимым мечтой обеспечить процветание человечества на руинах старого мира.

Но после того как его предал друг, Папа Мейсон, который бросил его на свалке радиоактивных отходов, Уилсон понял, что человечество не может выжить в своём текущем воплощении. Кейн сумел уцелеть, но начал мутировать под воздействием радиации – и спасся только благодаря тому, что нашёл завод Ричарда Моро по производству супермутантов. Там он прошёл не только физическое возрождение, но и психологическое очищение, наделившее его пониманием истинного пути человечества.

Если Папа Мейсон жив в вашем сюжете, он с ужасом распознаёт в Санитаре брошенного им на произвол судьбы Кейна Уилсона – того самого, о котором он столько рассказывал в начале Второго Акта. В порыве самоискупления Мейсон выражает желание отправиться к Санитару и воссоединиться со старым другом. Если ему придётся погибнуть – это не такая страшная плата за предательство, совершённое им более тридцати лет назад.

Если герои сами заинтересованы в философии Кейна Уилсона, они могут убедить горожан сдаться или хотя бы сами отправиться в армию Санитара.

В более вероятном случае герои захотят дать Санитару отпор. Разыграйте серьёзный тотальный бой с участием всех персонажей, представляющих интерес для игроков. В качестве интересного сюжетного поворота заявите, что Папа Мейсон идёт к Санитару не для воссоединения, а для повторного предательства – например, он может захватить с собой пару гранат и подорваться вместе с Уилсоном, защитив город от обезумевшего друга.

Если герои (и, вероятно, около 30% населения) по доброй воле отправляются в армию Санитара и не получают пули в спину, воспользуйтесь правилами, описанными в Сцене *Последствия*.

Поддержка роботов-протектронов и нескольких Регуляторов из Игл-Пасса наделяет героев общим запасом из 30 СО, к которым во время схватки может обращаться каждый игрок.

Санитар

Кооперация

Соло d10

Друг d6

Команда d8

Отличия

Я делаю это для вашего блага

Когда-то и я был слабым

Величайший из супермутантов

Интеллект d8

Управление животными d8

Харизма d8

Оружие d8

Богоподобная сила d12

Богоподобная выносливость d12

Самодельная броня d6

СЭФ: Ходячий армагеддон. Удвойте Силу, взяв на руки сразу 2d12. Из-за побочного ущерба и вероятности случайно задеть при ударе “своих” Санитар создаёт бреши как при “единицах”, так и при “двойках”, хотя только “единицы” нельзя добавлять к результату броска.

СЭФ: Титаническая выносливость. Вложите d6 из запаса рока, чтобы проигнорировать большинство видов урона, не считая ядерных взрывов, тотального артобстрела, попадания под лавину и других катастрофических ситуаций. В последнем случае вы всё равно можете вложить d6, чтобы ослабить физический стресс на -1 уровень.

СЭФ: Шипы на спине. При совершении трюков (вроде подкидывания противника в воздух и попытки “поймать” его на костяные шипы) добавьте к броску ещё один шестигранник.

СЭФ: Строгий хозяин. Кейн Уилсон не может управлять животными на расстоянии (его талант не имеет ничего общего с телепатией или другими мистическими способностями), однако он может отдать мутировавшему животному приказ, который оно попытается выполнить с максимальной точностью. Простые команды (“Ждите меня здесь”, “Сломайте эту турель”) Кейн может отдать бесплатно. Более сложные (“Проникните в канализацию, подождите там, пока я не закончу говорить с горожанами, а затем разгрызите всю технику”) требуют вложения d8 из запаса рока. Кроме того, Санитар может добавлять способность *Управление животными d8* к любым броскам, в которых может пригодиться помощь мутировавших зверей. Например, при проверке защиты он может потребовать, чтобы животные окружили его кольцом, приняв основной удар на себя.

Предел: Я не злодей! Если герои указывают на жестокость Уилсона, его могут охватить угрызения совести. Повысьте эмоциональный стресс на +1 уровень, чтобы добавить d6 в запас рока.

Предел: Эта война затянулась. Ослабьте любую характеристику уровня d12 или d10 на -1, чтобы повысить самый маленький дайс в запасе рока на +1 уровень.

Команда супермутантов

Кооперация

Команда 5d10

Отличия

Мысли делают больно моей голове!

Бывшие люди

Ошибка эволюции

Жертвы ВРЭ

Богopodobная сила d12

Богopodobная выносливость d12

Оружие d8

Самодельная броня d6

СЭФ: Ходячий армагеддон. Удвойте Силу, взяв на руки сразу 2d12. Из-за побочного ущерба и вероятности случайно задеть при ударе “своих” супермутанты создают бреши как при “единицах”, так и при “двойках”, хотя только “единицы” нельзя добавлять к результату броска.

СЭФ: Титаническая выносливость. Вложите d6 из запаса рока, чтобы проигнорировать большинство видов урона, не считая ядерных взрывов, тотального артобстрела, попадания под лавину и других катастрофических ситуаций. В последнем случае вы всё равно можете вложить d6, чтобы ослабить физический стресс на -1 уровень.

Предел: Туман в голове. Вы могли сохранить свои интеллектуальные функции, но ВРЭ делает своё дело. Вы должны вкладывать по d6 из запаса рока всякий раз, когда предпринимаете действие, опирающееся на серьёзное умственное сосредоточение.

Предел: Свежая рана. Если горожане позволили Великим Ханам разбить лагерь в Гудхью, в Вайсборо-Хайтс супермутанты приходят уже после боя с войском Рэд-Рида Маккарти. Позвольте героям вкладывать по 1 СО при каждой атаке, чтобы напрямую повышать свой итоговый дайс на +1 уровень.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения все супермутанты выступают в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить им стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над командой супермутантов.

Облучённые радскорпионы

Кооперация

Команда 5d8

Отличия

Слабый мозг

Вечно голодные

Не привыкли к людям

Паукообразные монстры

Скорость d8

Клешни d8

Хвост d8

Панцирь d8

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Ядовитое жало. Вложите d6 из запаса рока, чтобы выбрать второй итоговый дайс и создать для героя помеху Животный яд. В каждой *последующей* Сцене физический стресс героя будет возрастать на +1 уровень. Само собой, ведущему имеет смысл прибегать к этому СЭФ лишь в том случае, если игроки явно планируют продолжать игру даже после сражения с армией Санитара.

СЭФ: Облучение. До тех пор, пока герои остаются рядом со скорпионами (даже мёртвыми), радиационный фон Сцены повышается до 1.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения все скорпионы выступают в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить им стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над паукообразными.

Предел: Нулевой интеллект. Если герой создаёт помеху или создаёт преимущество, основанное на отвлечении скорпиона (например, кидает в сторону пищу, чтобы создать помеху *Есть на что отвлечься*), итоговый дайс возрастает на +1 уровень.

Специализации

Путешествия d8

Устрашение d8

Облучённые касадоры

Кооперация

Команда 3d10

Отличия

Раздражающее жужжание

Суетливые

Легко недооценить

Смертоносные осы

Скорость d10

Полёт d8

Жало d8

Выносливость d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Трудная мишень. Если Создатель вкладывает любой дайс из запаса рока, чтобы добавить его к *защитной* проверке касадора, этот дайс удваивается. В случае успешной защиты касадор автоматически наносит одному из противников физический стресс, на -1 уступающий его итоговому дайсу.

СЭФ: Облучение. До тех пор, пока герои остаются рядом с касадорами (даже мёртвыми), радиационный фон Сцены повышается до 1.

СЭФ: Ядовитое жало. Вложите d6 из запаса рока, чтобы выбрать второй итоговый дайс и создать для героя помеху Животный яд. В каждой *последующей* Сцене физический стресс героя будет возрастать на +1 уровень. Само собой, ведущему имеет смысл прибегать к этому СЭФ лишь в том случае, если игроки явно планируют продолжать игру даже после сражения с армией Санитара.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения все касадоры выступают в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить касадорам стресс уровня d12, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над этими громадными осами.

Специализации

Запугивание d10

Облучённые муравьи

Кооперация

Команда 3d8

Отличия

Многочисленные

Торопливые

Служат улью

Защитники улья

Скорость d8

Челюсти d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Пополнение. Вложите d10 из запаса рока, чтобы добавить к колонии нового муравья.

СЭФ: Ядовитый укус. Вложите d6 из запаса рока, чтобы выбрать второй итоговый дайс и создать для героя помеху Животный яд. В каждой *последующей* Сцене физический стресс героя будет возрастать на +1 уровень. Само собой, ведущему имеет смысл прибегать к этому СЭФ лишь в том случае, если игроки явно планируют продолжать игру даже после сражения с армией Санитара.

СЭФ: Облучение. До тех пор, пока герои остаются рядом с радмуравьями (даже мёртвыми), радиационный фон Сцены повышается до 1.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения все муравьи выступают в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить им стресс уровня d10 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над муравьями.

Предел: Хрупкие ноги. Если герой создаёт помеху или совершает трюк, стреляя по ногам, итоговый дайс вырастает на +1 уровень.

Специализации

Путешествия d8

Облучённые мантисы

Кооперация

Команда 6d6

Отличия

Агрессивные

Самоуверенные

Давно не ели

Громадные богомолы

Скорость d8

Проворство d10

Укус d6

Шипы на лапках d6

СЭФ: Атака по области. Выберите по одной дополнительной цели после первой. За каждую из них добавьте к броску d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Слабый яд. Богомол может создавать укусом помехи +1, однако эти помехи не считаются сильным животным ядом и потому не повышают физический стресс жертвы на +1 в каждой Сцене.

СЭФ: Мимикрия. Мантис легко меняет цвет от жёлтого или серо-коричневого до зелёного и даже слегка красноватого. Совершение трюков, основанных на обмане восприятия, всегда повышает трюковый дайс на +1 уровень.

СЭФ: Облучение. До тех пор, пока герои остаются рядом с мантисами (даже мёртвыми), радиационный фон Сцены повышается до 1.

СЭФ: Жажда добычи. Если вы используете Отличие *Давно не ели* на уровне d4, мантис может добавить к броску как Укус, так и Шипы на лапках. В этом случае либо оставьте обе характеристики на уровне d6, либо сложите их и получите один d8. Вне зависимости от решения, Создатель также добавляет d6 в запас рока из-за использования Отличия в негативном ключе.

Предел: Единство. С игромеханической точки зрения мантисы выступают в роли одного противника. Каждый раз, когда героям или их союзникам удаётся причинить богомолам стресс уровня d8 или выше, отряд утрачивает один дайс из Кооперации. Устранение всех дайсов знаменует победу над богомолами.

Предел: Хрупкие ноги. Если герой создаёт помеху или совершает трюк, стреляя по лапкам мантисов, итоговый дайс вырастает на +1 уровень.

Специализации

Путешествия d8

Скрытность d8

Облучённый Коготь смерти

Кооперация

Соло d10

Друг d6

Команда d8

Отличия

Подходящее имя

Проклятие Пустошей

Зачаточный интеллект

Подлинный символ Пустоши

Толстая шкура d12

Громадные когти d12

Выносливость d10

Рефлексы d10

Пасть d8

Восприятие d6

СЭФ: Неслучайное имя. Когда герой поддаётся стрессу (в том числе не физическому) из-за столкновения с Когтем смерти, он получает сразу две травмы. Создатель может вложить из запаса рока дайс, превышающий новый уровень травмы, с тем чтобы повысить её ещё на +1 уровень. Например, если герой, ещё не обладавший травмами, поддаётся стрессу в зубах Когтя смерти, он не только получает травму d6 по обычным правилам, но и автоматически повышает её до d8. Если Создатель вложит хотя бы d10 из запаса рока, травма повысится ещё на +1 уровень (до d10).

СЭФ: Непробиваемый. Выложите любой дайс из запаса рока, чтобы заблокировать стресс равного уровня. Если у Создателя нет подходящего дайса, он может вложить d6, чтобы уменьшить стресс на -1 в момент его получения.

СЭФ: Облучение. До тех пор, пока герои остаются рядом с Когтем смерти (даже мёртвым), радиационный фон Сцены повышается до 1.

Предел: Старые раны. Когти смерти могут быть грозой Пустошей, но они каждый день вынуждены бороться с другими хищниками за добычу. Заявите, что Коготь смерти страдает от старой раны, и отключите любую способность, чтобы добавить d6 в запас рока. Если вы

выбираете в качестве подобной способности Толстую шкуру или Громадные когти, такая характеристика не отключается, а понижается до d6.

Предел: Огромный размер. При совершении трюков, в которых может помочь внушительный размер Когтя смерти, герои всегда повышают трюковый дайс на +1 уровень (то есть до d10 – или сразу d12, если у Когтя смерти выпала брешь).

Специализации

Устрашение d10

Бой d10

Путешествия d10

Облучённый кентавр

Кооперация

Соло d8

Друг d10

Команда d6

Отличия

Гибрид человека и зверя

Омерзительность облик

Неповоротливость

Тошнотворный мутант

Толстая шкура d12

Первая пасть d8

Вторая пасть d6

Выносливость d10

Скорость d6

Восприятие d6

СЭФ: Две головы. При совершении трюков, в которых теоретически может помочь вторая голова (например, при попытке ухватить героя за руки с двух сторон и разорвать его надвое) кентавр удваивает трюковый дайс.

СЭФ: Непробиваемый. Выложите любой дайс из запаса рока, чтобы заблокировать стресс равного уровня. Если у Создателя нет подходящего дайса, он может вложить d6, чтобы уменьшить стресс на -1 в момент его получения.

СЭФ: Облучение. До тех пор, пока герои остаются рядом с кентавром (даже мёртвым), радиационный фон Сцены повышается до 1.

СЭФ: Безупречный тандем. По необъяснимым причинам кентавры часто встречаются в Пустоши вместе с летунами. Складывается впечатление, что они выработали специфический симбиоз с этими созданиями или просто питают слабость к таким же измученным и омерзительным жертвам ВРЭ, что и они. Если кентавр оказывается в одной Сцене с летуном, заявите, что он Кооперирует с Другом (d10), даже если рядом находятся другие кентавры и летуны. Эти двое просто игнорируют окружение, работая в безупречном тандеме. Множество летунов и кентавров вполне могут разбиться на несколько таких пар.

Предел: Очевидная мишень. Типичный кентавр превосходит размерами толсторога, брамина и даже, может быть, яо-гая. Вложив 1 или 2 СО, игрок может объяснить, как размер кентавра помогает протагониту (например, игрок успевает забежать в дом, и атака кентавра захлёбывается просто потому, что он не успевает протиснуться в дверной проём). Каждый вложенный СО либо устраняет одну из характеристик кентавра при текущей проверке, либо добавляет d10 к проверке протагониста.

Предел: Двухголовый. Если игрок прицельно бьёт в одну из голов кентавра, он может ослабить самый крупный дайс у себя на руке на -1, но взамен понизить и одну из характеристик кентавра на -1 *до самого конца Сцены*.

Специализации

Устрашение d10
Бой d10
Путешествия d10

Облучённый летун

Кооперация

Соло d8
Друг d10
Команда d6

Отличия

Гадкий мутант
Глупый червяк
Порождение ВРЭ

Мутировавший червь

Шкура d10
Язык d10
Выносливость d10

Скорость d8

Полёт d6

СЭФ: Нокдаун. Если летун причиняет жертве физический стресс, она падает наземь. Результат её ближайшего действия будет определяться всего одним дайсом (хотя игрок может вкладывать СО для добавления новых дайсов к результату).

СЭФ: Вредоносные газы. При создании помехи наподобие *Отравления* добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: Мешочки с газом. Те же мешочки, которые позволяют летуну травить жертву, наделяют его способностью парить невысоко над землёй. Если вы совершаете трюк, связанный с полётом (например, поднимаетесь в воздух, чтобы избежать направленной в вас пулемётной очереди), Полёт вырастает с d6 до d8 до конца раунда.

СЭФ: Облучение. До тех пор, пока герои остаются рядом с летуном (даже мёртвым), радиационный фон Сцены повышается до 1.

СЭФ: Безупречный тандем. По необъяснимым причинам летуны часто встречаются в Пустоши вместе с кентаврами. Складывается впечатление, что они выработали специфический симбиоз с этими созданиями или просто питают слабость к таким же измученным и омерзительным жертвам ВРЭ, что и они. Если летун оказывается в одной Сцене с кентавром, заявите, что он Кооперирует с Другом (d10), даже если рядом находятся другие кентавры и летуны. Эти двое просто игнорируют окружение, работая в безупречном тандеме. Множество летунов и кентавров вполне могут разбиться на несколько таких пар.

Предел: Незначительный вес. Если летуна пытаются схватить, удержать на месте или просто как следует приложить кувалдой – словом, совершить действие, выигрывающее от сравнительно небольшого веса этого существа, – защитный итоговый дайс летуна автоматически понижается на -1. Создатель может понизить этот итоговый дайс ещё на -1, чтобы добавить d6 в запас рока.

Специализации

Устрашение d8

Бой d8

Путешествия d10

Фаза действий:

Последствия

Радиационный фон: 1

Эта Сцена завершает не только текущий Акт, но и весь *Век опалённых жизней*. Если герои отбили нападение Санитара, позвольте им захватить вожака супермутантов в плен и поговорить с ним о *своём* взгляде на выживание человечества. Учитывая, что Санитар стремится к улучшению жизни в Пустоши, может, он даже сумеет когда-нибудь принять иную точку зрения и признать, что с его стороны было бесчеловечным навязывать кошмарные мутации обречённым жителям Пустоши.

Если вы готовы продолжать игру после этой Сцены, Санитар может даже отступить – но только чтобы вернуться более подготовленным.

Если Санитару удастся захватить город, он предлагает героям и остальным жителям добровольно подвергнуться мутации, окунувшись в чан с ВРЭ. Для этого нужно совершить многодневное путешествие на юго-запад и посетить лагерь Санитара. Тем не менее, Уилсон не станет навязывать это путешествие жителям, не согласным на трансформацию. Несмотря на откровенную враждебность для человечества в его современном воплощении, Уилсон – не садист и не психопат. Он знает, что большинство жителей соглашаются на трансформацию только из страха смерти. Это нормально: Кейн Уилсон знаком с этим страхом по собственному опыту. Но он не станет кидать людей в чаны с ВРЭ только потому, что “так правильно”. У каждого должен быть выбор.

Если протагонисты входят в число добровольцев, спустя две недели пути Санитар показывает им грандиозный лагерь супермутантов, снабжённый загонами для мутировавших животных, ремесленническими мастерскими, удобными “мегадомами” для супермутантов и лабораториями для усовершенствования ВРЭ.

Чаны с вирусом расположены на довоенном красильном заводе. Окунувшись в чан, каждый герой проходит тяжёлое испытание своей Выносливости и других тематических характеристик, которые могут помочь выстоять под давлением вируса. Если герой пытается выжить, цепляясь за мысли о друге, возлюбленной или новорождённом ребёнке, он может добавить к этой проверке Кооперацию с Другом. Мысли о человечестве в целом или семье позволяют Кооперировать с Командой. В обратном случае герой проходит своё испытание Соло.

Создатель делает бросок первым, позволяя героям использовать его бреши в ответных проверках. Для того, чтобы отразить серьёзность воздействия ВРЭ на организм человека, заранее заявите игрокам, что результат вашего броска будет определяться *тремя* дайсами вместо двух. С другой стороны, вы не можете усиливать этот бросок (например, добавляя новые дайсы к результату).

Ведущий делает только один бросок: сила вируса не должна разниться от одного чана к другому. Если игрок проиграл, он сам определяет, стал ли его герой безмозглым супермутантом или погиб. В случае успеха игрок переписывает комплект способностей под супермутанта и получает 10 ХР для немедленного распределения между новыми характеристиками: его персонаж сохраняет интеллект, способность к сопереживанию, прежние интересы и вообще весь набор личностных характеристик.

Исключительный успех наделяет протагониста дополнительными возможностями, которые игрок обговаривает с Создателем. Например, он может остаться простым человеком или приобрести экзотическую мутацию наподобие той, от которой страдал знаменитый Гарольд.

Как бы то ни было, история протагонистов подходит к концу. Если вы готовы продолжать сценарий с этого момента – попутного ветра! Подобно тому, как Первый Акт рассказывает совершенно отдельную историю о предках главных героев, а Второй позволяет взглянуть на мир Пустоши глазами детей, ваш следующий Акт может обладать уникальной концепцией просто потому, что он повествует о супермутантах, которые помнят, что значит быть людьми (или даже детьми).

Приложение:

Как играть в Cortex Plus Heroic Roleplaying

Выигрывает вовсе не тот, кто умеет играть по всем правилам. Выигрывает тот, кто умеет отказаться в нужный момент от всех правил, навязать игре свои правила, неизвестные противнику, а когда понадобится – отказаться и от них.

Братья Стругацкие

Cortex Plus может оставаться одной из лучших ролевых игр в истории, но, по мнению многих читателей, изложение её правил в официальных книгах способно сбить с толку даже весьма закалённого ролевика.

Давайте это исправим.

Ровно одна ремарка: ниже описано, как играть по этой системе в жанре **Heroic Roleplaying**. Игромеханика **Cortex Plus** в других жанрах выглядит немного иначе – хотя и узнаваемо.

Подход к игре

Правила **Cortex Plus** достаточно необычны в том отношении, что, по большей части, они оценивают изобретательность игрока, яркость образа или значимость определённых действий для личности персонажа. Говоря простым языком, персонаж получает бонусы или штрафы только в тех случаях, когда это значимо для его образа.

Томик Библии в руках верующего будет обладать цифровым значением и предоставлять ему дополнительные возможности наподобие вдохновения окружающих. Если другой персонаж, образ которого мало связан с религией, возьмёт этот томик в руки, он не получит никаких бонусов.

Игра не ведёт подсчёт снаряжению, деньгам, патронам или лекарственным снадобьям до тех пор, пока это не обретёт сюжетное значение. Только если игрок намеренно сосредотачивает внимание на определённых предметах или ресурсах – если угодно, “наводит на них камеру”, – они приобретают игромеханическую ценность. Для игры не имеет значения, есть ли у вас лекарства – но если вы разыграли короткую сцену, торгуясь за последнюю аптечку на рынке, она обретёт игровое значение, станет своего рода артефактом. Если игрок намеренно помолился в церкви перед боем, если он написал любимой письмо с обещанием непременно вернуться домой, если он выцарапал на шлеме имя героя-отца, всё это приобретёт цифровое значение.

Это касается и большинства штрафов, которые может вам приписать ведущий. Игре неважно, сколько патронов осталось у вас в револьвере, но если ведущий намеренно

заостряет внимание на том, что вы слишком долго ведёте бой, у вас может появиться **помеха** (игромеханический штраф) наподобие *Эта пуля последняя* или *Кончились боеприпасы*.

Теперь внимание. Стремление игры поощрять яркость образа – “наведение камеры” на сюжетно значимые моменты – приводит к довольно парадоксальной игровой логике.

Прежде всего, игра даёт *равные* бонусы за любые действия, совершённые игроком ради получения преимущества. До тех пор, пока вы проявляете изобретательность, игра вас вознаграждает. Например, вы получаете одинаковый бонус в ближайшей схватке, если:

- вооружаетесь до зубов
- молитесь в церкви
- клянётесь вернуться домой вопреки обстоятельствам
- описываете флэшбек, в котором отец учит вас выбирать из передряг
- заявляете, что расправитесь с врагом голыми руками из-за того, что он сделал с вашей семьёй

С точки зрения игромеханики все эти действия – включая *полное разоружение* – дают равные бонусы, потому что система оценивает не конкретные вещи вроде наличия снаряжения, а яркость вашего образа. До тех пор, пока вы развиваете образ на повествовательном уровне, игровой механике всё равно, что именно вы с собой несёте и сколько патронов кладёте в походную сумку.

Другой “киношный” момент, идущий вразрез с логикой реального мира, заключается в том, что вы можете получать бонусы, совершая заведомо сложные действия наподобие трюков. Создатели игры исходят из тезиса, что нам самим хочется увидеть сложный приём в игре. Поэтому правила не отпугивают игроков от совершения трудных действий, а, наоборот, поощряют их – во всяком случае, до тех пор, пока игрок проявляет изобретательность и даёт насыщенные описания.

И это подводит нас к следующему пункту.

Доверие

Эта игра заведомо предполагает, что игроки будут доверять друг другу, включая ведущего.

Например, в игре не существует понятия “скорости передвижения” или “расстояния до противника”: ожидается, что из описания сцены вы сами сделаете вывод, можете ли вы добраться до определённой цели в пределах раунда или нет. Если ведущему кажется, что не можете, он вправе создать помеху наподобие *Не допрыгнуть*. В этом случае вам придётся совершить любое логичное действие, позволяющее уменьшить или устранить помеху, прежде чем у вас появится шанс добраться до цели.

Если подобный “договорной” подход не соответствует вашим желаниям, можете либо установить более чёткие правила, либо попросту отложить использование этой системы. Она действительно плохо подходит компаниям, в которых правила носят более строгий, выверенный характер.

Итак, правила

Всё, что описано ниже, предназначено для ознакомления с **Cortex Plus** за считанные минуты. Правил в официальных книгах – несоизмеримо больше. Это лишь минимум, позволяющий сыграть в **Cortex Plus** сегодня же вечером.

Любые эффекты и характеристики в игре измеряются пятью уровнями: d4, d6, d8, d10 и d12. Когда вы совершаете действие, представляющее интерес для истории, вы берёте на руки несколько дайсов и делаете бросок. Выберите два дайса, которые определяют **результат** всего действия: например, если у вас выпали цифры 3, 6, 7 и 9, выгоднее всего сложить 7 + 9, получив *результат* 16.

Выберите ещё один дайс, который определяет общую “силу” или “эффективность” вашего действия. Такой дайс называется **итоговым**. Выпавшее на нём значение не учитывается – для игры важно только количество его граней.

Например, итоговый дайс d6 производит достаточно слабый эффект, даже если вы получили хороший *результат* на двух других дайсах. Вы написали политический манифест, но в нём есть логические ошибки. Вы произнесли страстную речь, но у вас дрожал голос. Вы попали в противника, но лишь задели его по касательной.

И напротив, итоговый дайс d12 предполагает мощный, сокрушительный эффект: ваши доводы неоспоримы, ваш манифест разжигает огонь в сердцах, а ваша пуля рикошетит о кости противника внутри тела.

Когда вы делаете бросок, ваш соперник (ведущий или другой игрок) проходит ответную проверку по тем же правилам. Если его *результат* превышает ваш, заявленное вами действие целиком проваливается. Если его результат слабее, вы преуспели.

В качестве лёгкого усложнения: если результат оппонента слабее вашего, но его итоговый дайс крупнее, *ваш* итоговый дайс уменьшается на -1 уровень. Например, если ваш результат равен 16, а результат оппонента 12, вы побеждаете. Однако если ваш итоговый дайс равен d8, в то время как оппонент выбрал итоговый дайс d10, *ваш* итоговый дайс сокращается до d6.

Ещё одно усложнение: если ваш результат превышает результат оппонента на 5 очков, итоговый дайс повышается на +1 уровень. Если ваш результат на 10 очков превосходит результат оппонента, вы повышаете итоговый дайс на +2 уровня – и так далее. Такой момент называется **исключительным успехом**.

А что кидать?

Теперь, когда мы разобрались с самими бросками, самое время поговорить о характеристиках.

Прежде всего, любой персонаж обладает **Кооперацией**. Распределите значения d6, d8 и d10 между Кооперацией **Соло**, с **Другом** и в **Команде**.

Когда персонаж действует в одиночку или преследует исключительно личные цели, вы добавляете к броску дайс от Кооперации **Соло**.

Если персонаж действует в паре или совершает действие, требующее искреннего доверия к союзнику, он кооперирует с **Другом**.

Когда персонаж участвует в коллективной работе или пытается повлиять на всю группу, он опирается на Кооперацию в **Команде**.

Например, типичный волк-одиночка будет кооперировать **Соло** d10, с **Другом** d8 и в **Команде** d6. Ораторы, лидеры и любители шумных компаний обычно пользуются Кооперацией **Соло** d6, с **Другом** d8 и в **Команде** d10. Люди, ценящие только самых надёжных союзников, будут кооперировать с **Другом** d10: две остальные характеристики могут варьироваться в зависимости от их личности.

Во-вторых, каждый персонаж обладает тремя **Отличиями**. Это личностные черты, отражающие характер, прошлое или попросту образ протагониста. Отличия формулируются лично вами и могут носить буквально – *буквально* – любой характер.

Например, вы можете сформулировать все Отличия прямой речью:

У меня нет на вас времени

Вот так и живём

Я был хорошим парнем

Или вы можете описать репутацию персонажа со стороны:

Последний гуманист Пустоши

Неисправимый романтик

В чёрном списке у всех злодеев

Возможны абстрактные формулировки:

Одной левой

Я есть Грут

Чимичанга!

В каждой броске вы используете одно из Отличий. Если оно помогает вам в совершении действия, вы добавляете к броску d8. Если оно работает против вас (например, вы считаете, что персонаж переоценивает свои силы, пытаясь выполнить трудное действие *Одной левой*), вы добавляете к броску d4 и получаете Сюжетное очко. О Сюжетных очках мы поговорим позже. Договорились?

Договорились.

В каждой Сцене ведущий вправе описать от одного до нескольких **Отличий Сцены**. Это такие же двойственные характеристики, которые могут как сыграть на руку персонажу, так и помешать ему совершить задуманное.

Например, если *Репортёры снимают происходящее*, персонаж может занервничать и добавить к броску d4 + получить Сюжетное очко, а может воспользоваться этой возможностью, чтобы показать себя миру, и получить d8. По умолчанию вы можете добавить к броску либо собственное Отличие, либо Отличие Сцены. При желании вы можете выбрать то и другое, но в этом случае одно Отличие добавляет к броску d8, а другое – d4 + Сюжетное очко.

Любой персонаж обладает хотя бы одним **комплексом способностей**: ключевым отражением его навыков, опыта или даже мистических сил. Назовите комплект способностей как угодно – это требуется только для разграничения характеристик в игре. Стрелок Первой мировой может обладать комплектом способностей *На Западном фронте без перемен*, журналист – *Пулитцеровской премией*, а мутант из будущего – *Телекинетическим полем*.

В каждом комплекте способностей (для сокращения просто *комплекте*) присутствует несколько характеристик, названия которых вы определяете сами. Это может быть Сила, Ловкость, Харизма и Интеллект, а может – Общение, Телекинез и Отцовская винтовка. Фактически такой характеристикой может быть что угодно – лишь бы ваша игровая компания понимала, чем именно вы обладаете и в каких проверках можете задействовать свою способность.

Важные для персонажа предметы (Старинная Библия, Минивэн, Докторский саквояж и Отмычки) с игровой точки зрения тоже считаются характеристиками, но лишь при условии, что они служат неотъемлемой частью его образа.

Каждая характеристика обладает определённым значением: от d4 до d12. Чаще всего встречаются характеристики d6, d8 и d10. При проверках вы выбираете только одну наиболее подходящую характеристику и добавляете её к броску в виде дайса.

Если вы обладаете несколькими комплектами, вы добавляете к броску по одной подходящей характеристике из *каждого* комплекта.

Помимо характеристик, к каждому из комплектов приписывается несколько **СЭФ**: специальных эффектов. Это особые наработки протагониста, его риторические или боевые приёмы, таланты, дары судьбы. СЭФ могут быть совершенно любыми – конкретного списка попросту не существует.

Вот десять примеров для разжигания воображения.

СЭФ: Больно не будет. При проведении хирургических операций добавьте третий дайс к результату.

СЭФ: Предусмотрительность. Если для определённого действия вам требуется выполнить предварительные условия (узнать пароль от компьютера, купить взрывчатые вещества для создания бомбы, разжиться радиационной защитой для всей команды),

вложите Сюжетное очко, чтобы заявить, что вы уже это сделали. Позвольте ведущему внести правки в ваше утверждение, если это значимо для сюжета.

СЭФ: Я что-то такое помню. Вложите Сюжетное очко, чтобы наделить себя новой Специализацией d8 до окончания сцены.

СЭФ: Тайная техника Шаолиня. Нанесите противнику удар. Вместо причинения стресса назовите действие, которое вы запрещаете ему выполнять. Если в пределах сцены он совершает именно это действие, он немедленно получает физический стресс, равный вашему итоговому дайсу +1.

СЭФ: Словом можно убить. Повысьте ментальный или эмоциональный стресс, причинённый противнику в споре, на +1 уровень.

СЭФ: Столетия опыта. Вы добиваетесь исключительного успеха, превышая результат противника на 3 единицы вместо 5. Например, если вы набираете на 6 очков больше противника, ваш итоговый дайс вырастает на +2 уровня.

СЭФ: Провокация. Вы всегда можете добавлять к своим проверкам эмоциональный стресс противника в дополнение к любому другому виду стресса. В случае успешной проверки вы повышаете эмоциональный стресс жертвы на +1 уровень.

СЭФ: Воздать по заслугам. При успешной защите от любой формы агрессии вы автоматически причиняете врагу стресс, на -1 уровень уступающий вашему итоговому дайсу.

СЭФ: Веерный огонь. При стрельбе из любого оружия, предполагающего возможность нескольких выстрелов в пределах раунда, вы можете выбрать несколько целей, добавить по шестиграннику за каждую цель после первой и приписать каждой жертве по одному итоговому дайсу. При обстреле одной-единственной цели физический стресс повышается на +1 уровень.

СЭФ: Я не дерусь, я разрушаю. Ослабьте самый крупный дайс у себя на руке на -1, но добавьте к броску d6 и повысьте физический стресс, причинённый жертве, на +1 уровень.

Наряду с СЭФ в каждом комплекте способностей должен присутствовать хотя бы один **Предел**. Это отрицательная характеристика, выявляющая уязвимые точки вашего персонажа. Предел работает так же, как СЭФ, но доставляет вам неприятности. Большинство Пределов приносят игроку Сюжетные очки.

Если к СЭФ может прибегнуть лишь сам игрок, Пределы может активировать как игрок, так и ведущий.

Предел: Дитя. Если вам причиняют ментальный или эмоциональный стресс, указывая на ваш незначительный возраст, стресс повышается на +1 уровень. Взамен вы получаете 1 СО (Сюжетное очко).

Предел: Усталость. До окончания сцены вы утрачиваете доступ к одной из своих способностей. Взамен вы получаете 1 СО.

Предел: Заряд кончился. “Отключите” любую характеристику, требующую топлива или энергии, и получите 1 СО. Для восстановления этой силы проведите значительное количество времени (по усмотрению ведущего) за выполнением тяжелой работы, отражающей попытки вернуть утраченную энергию, топливо или другие ресурсы, на которые опирается действие этой способности.

Предел: Неслыханная гордыня. Повысьте эмоциональный стресс, вызванный даже косвенным неуважением со стороны окружающих, чтобы добавить 1 СО в свой запас.

Предел: Я не могу делать это один. Выберите одну ценную характеристику. Вы не можете пользоваться ей, когда действуете Соло.

Предел: Пацифист. Вы должны вкладывать по 1 СО в любое агрессивное действие. Если ситуация вынуждает вас проявлять жестокость, ведущий вправе позволить вам создавать жертвам помехи, не причиняя им стресс напрямую.

Предел: Светобоязнь. В хорошо освещённых локациях все ваши характеристики ослабевают на -1 уровень.

Предел: Ну вот опять! Если для вас создают помеху, от которой вы страдали хоть раз в игре или в предыстории, повысьте её на +1 уровень, чтобы получить 1 СО.

Предел: Информационный шум. Превратите Восприятие, Бдительность или аналогичную характеристику в помеху равного уровня и получите 1 СО.

Предел: Срочно...нужна...вода. Вы теряете все способности, кроме Плавания, и получаете 1 СО. Персонаж возвращает все характеристики, погрузившись в воду.

Предел: Старые раны. Выберите один вид стресса. Когда вам пытаются причинить этот стресс, позвольте противнику добавить к проверке d6, чтобы получить 1 СО.

Предел: Огромный. Если ваш размер становится помехой, получите 1 СО.

Наконец, все персонажи обладают **Специализациями**. Они представляют собой просто навыки – с той оговоркой, что в Специализациях указываются только те виды деятельности, в которых протагонист добился неоспоримого мастерства. Например, если вы указываете среди Специализаций *Скрытность*, это предполагает, что затаившегося персонажа трудно найти даже в чистом поле. Если он специализируется на *Вожделении*, значит, его талантам позавидует Доминик Торетто.

Специализации обладают лишь двумя уровнями: d8 (Эксперт) и d10 (Мастер). Абсолютное большинство людей развивают свои таланты только до первого уровня. Мастера встречаются исключительно редко и могут по праву считаться специалистами мирового класса.

В одной из официальных книг появился третий уровень Специализаций: d12 (Грандмастер). Подобным уровнем мастерства обладают буквально лучшие среди лучших, единственные экземпляры во всей галактике. Если персонаж может спрятаться в пустой комнате без предметов и мебели, если он может продать бедуинам песок или подстрелить врага на дистанции в пятьдесят

шагов, стоя к нему спиной, знайте, что перед вами Грандмастер. Пускать ли такого протагониста в игру, решает ведущий.

Сюжетные очки

Всякий раз, когда игрок совершает интересное действие, продвигающее сюжет или обогащающее его образ, когда использует Отличие на уровне d4, активирует Предел из комплекта способностей или просто отлично отыгрывает свою роль, ведущий вправе вознаградить его одним Сюжетным очком. В случае с Пределами и Отличиями ведущий даже *обязан* это сделать: технически игрок вправе не спрашивать его мнения. Кроме того, по одному очку каждый игрок получает в начале сессии (игровой встречи).

Сюжетные очки можно вкладывать для достижения самых различных целей.

Перед броском вы можете пожертвовать одним СО, чтобы добавить ещё одну характеристику из уже использованной категории (например, выбрать вторую Специализацию или вторую характеристику из комплекта способностей). При желании вы можете задействовать сразу несколько СО, чтобы добавить к броску три Специализации, все характеристики из комплекта способностей и так далее.

По очевидным причинам вы можете пользоваться лишь одним видом Кооперации: никакое вложение Сюжетных очков не позволит вам действовать одновременно в Команде и Соло. Равным образом, если вы задействуете два Отличия, одно из них предоставляет вам d4, а другое d8, хотя вы немедленно получаете +1 СО за использование одного Отличия в отрицательном ключе.

Сюжетное очко можно вложить, чтобы добавить к проверке d6 без каких-либо объяснений: персонажу просто везёт, или он пышет энергией, или проявляет настойчивость и так далее.

Если вы описываете трюк, связанный с вашими Специализациями или характеристиками из комплекта способностей, вложение Сюжетного очка предоставляет вам сразу d8. Этот дайс называется **трюковым** – или попросту **трюком**. Не привязывайтесь к названию: попытка вывести лжеца на чистую воду при помощи психоанализа – тоже трюк.

Уже *после* броска вы можете израсходовать Сюжетное очко, чтобы добавить третий дайс к результату. При желании вложите несколько Сюжетных очков, чтобы добавить четвёртый дайс, пятый и так далее.

Также после броска вы можете вложить Сюжетное очко, чтобы выбрать второй итоговый дайс – или третий, четвёртый и т.д., по одному за СО. Каждый итоговый дайс позволяет добиться дополнительной цели. Например, вы можете направить первый итоговый дайс на переубеждение оппонента, второй – на создание тематических бонусов, а третий – на воодушевление союзника. По очевидным причинам вы не можете направлять итоговые дайсы на противоречащие друг другу цели: даже самый коварный манипулятор не может ослаблять бдительность жертвы и наносить ей удары в пределах одного действия.

Дополнительные итоговые дайсы можно приписывать разным жертвам: например, атакуя сразу нескольких персонажей в бою.

Если вы защищаетесь от какой-либо формы агрессии и побеждаете (получая результат выше, чем у противника), вы можете расстаться с одним Сюжетным очком, чтобы немедленно причинить противнику стресс, равный вашему итоговому дайсу. Считайте это контратакой или использованием риторики оппонента против него самого – в зависимости от контекста.

Некоторые СЭФ требуют вложения Сюжетных очков просто для активации: например, СЭФ *Дьявольское везение* может позволить вам перебросить все дайсы при неудачной проверке ценой 1 СО.

Стресс

Любой персонаж подвержен трём видам **стресса**: физическому, ментальному и эмоциональному.

Физический стресс отвечает за раны, телесное изнурение, ослабление органов вредоносными веществами или простые болезни.

Ментальный стресс персонаж получает, когда напивается и принимает наркотики, поддаётся гипнозу и речам опытных манипуляторов или третий день работает в дежурном отделении без переключений на сон. В фантастических сеттингах, предполагающих возможность напрямую влиять на сознание человека при помощи гаджетов, магии и проклятий, ментальный стресс входит в игру несколько чаще.

Эмоциональный стресс не нуждается в представлении: его персонаж получает, если его запугивают, раззадоривают или намеренно выводят из себя. Причинить эмоциональный стресс можно даже в бою – например, выстрелив персонажу над ухом для устрашения или закинув ему в укрытие отсечённую голову.

Стресс измеряется по шкале от нуля (в здоровом состоянии) до d12. Когда один персонаж причиняет стресс другому, жертва получает его в объёме, равном итоговому дайсу агрессора. Например, если вы победили в проверке стрельбы и выбрали в качестве итогового дайса десятигранник, противник получит физический стресс d10.

Стресс не влияет на броски самой жертвы и вместо этого добавляется к дальнейшим проверкам *оппонентов*. Например, если вы делаете болевой захват жертве, которая уже страдает от физического стресса d6, вы добавляете к своему броску шестигранник. Если жертва страдает сразу от нескольких видов стресса, любой из них вы добавляете к броску бесплатно. Один или два других можно добавить, вложив по 1 СО.

Если жертве, уже страдающей от стресса, пытаются причинить его снова, сравните итоговый дайс агрессора с текущим уровнем стресса. Если этот итоговый дайс выше, жертва заменяет текущий стресс итоговым дайсом противника. Если итоговый дайс ниже, стресс вырастает на +1. Само собой, это предполагает, что проверка атаки прошла успешно.

Теперь минуту внимания. В отличие от многих игровых характеристик, максимальный уровень стресса не ограничен d12. Задача агрессора состоит в том, чтобы вывести этот стресс *за пределы* d12. Обычно это предполагает, что жертве необходимо причинить стресс d12, а затем причинить любой объём этого же стресса, чтобы сдвинуть его на +1 уровень. Тем не менее, иногда вывести стресс за пределы уровня d12 получается сразу: например, некоторые СЭФ автоматически повышают причиняемый стресс на +1 уровень, а исключительный успех (превышение результата противника на 5 и более пунктов) повышает итоговый дайс на +1 или даже больше.

Если персонаж получает стресс *свыше* уровня d12, он **поддаётся стрессу**. Это означает, что он выбывает из сцены любым подходящим образом: падает в луже собственной крови, подписывает опасные документы в минуту эмоционального срыва или сдаётся перед напором психических отклонений.

В следующей сцене он возвращается к игре с **травмой** d6. Фактически травма представляет собой тот же стресс, но уже полностью неизлечимый. При этом весь полученный стресс с жертвы снимается. Когда она снова *поддаётся стрессу* того же вида, травма повышается на +1.

Как и стресс, травмы бывают трёх видов: физического, ментального и эмоционального. Противники могут выбрать, добавлять ли к своим проверкам стресс или травму вашего персонажа – в зависимости от того, что выше.

Когда персонаж поддаётся стрессу пять раз подряд (то есть его травма повышается от начального d6 до летального уровня за пределами d12), он навсегда выбывает из игры. Это может означать смерть, сумасшествие, полную деморализацию – что угодно. Вернуться в игру после этого невозможно – если только ваш сеттинг не предполагает мистическое исцеление, переселение душ, воскрешение и так далее.

При получении стресса персонаж может вложить 1 СО, чтобы заменить характер этого стресса: например, заявив, что удар выводит его из себя на эмоциональном уровне, не причиняя реальных физических повреждений.

Кроме того, персонаж может вложить 1 СО и добавить собственный стресс к броску, черпая силу в собственной боли и ярости. К сожалению, это повышает использованный вид стресса на +1 уровень.

Самое неочевидное использование стресса заключается в том, что переубеждение оппонентов может обываться как причинение ментального стресса. Если ведущий не против, как только ментальный стресс оппонента выходит за пределы уровня d12, он поддаётся риторике персонажа.

Создатели **Cortex Plus** обращают внимание на то, что при конфликтах между самими протагонистами эту систему стоит использовать только при взаимной договорённости игроков. В качестве опциональной возможности игрок может позволить противнику снять с себя весь ментальный стресс взамен на согласие выполнить его требования.

Если игрок не хочет наносить противнику травму, он должен объявить об этом при нанесении последнего удара (или произнесении последнего аргумента в споре). В этом случае жертва всё так же выбывает из сцены, однако в игру она возвращается только со *стрессом* (не травмой!) d6.

Фазы действий и Переходные сцены

Любые сцены в игре относятся к одному из двух типов. Фазами действий называются сцены с активным противостоянием, риском для жизни или психического здоровья, иными словами – опасным экшеном.

Мирные эпизоды известны как Переходные сцены. Хотя это разделение носит, по большей части, повествовательный характер и помогает ведущему чередовать сцены высокого напряжения с расслаблением, Переходные сцены обладают двумя особыми качествами.

Прежде всего, в Переходной сцене все виды стресса ослабевают на -1 уровень. После этого персонажи могут предпринять ровно одну попытку лечения *одного* вида стресса, пройдя любую тематическую проверку. Если итоговый дайс персонажа (или целителя, которому он доверился) равен уровню стресса, тот устраняется целиком. Если дайс ниже – стресс отступает на -1 уровень.

Во-вторых, в Переходной сцене персонаж может вложить Сюжетное очко и создать **ресурс**: временную характеристику, которая поступает в его распоряжение до конца грядущей Фазы действий. Ресурсом может быть что угодно, от *Передового вооружения* и *Молитвы* до *Осведомлённости* и *Контрольного пакета акций*.

Ресурс добавляется к любым дальнейшим проверкам героя до конца первой же Фазы действий. Никаких бросков для создания ресурса не требуется: он получает уровень, на -1 уступающий любой подходящей Специализации. Специализации Экспертов (d8) предоставляют ресурсы d6, Специализации Мастеров (d10) – ресурсы d8.

Ресурсы Грандмастеров (d12) в официальных книгах не оговариваются: вероятно, они дают на руку персонажу ресурс d10.

Преимущества

Ресурсы можно создавать даже в Фазе действий, но при одном условии. У противника должна выпасть хотя бы одна “единица”. После этого игрок должен вложить 1 СО и объяснить, как промашка или уязвимая точка противника наделяет его ресурсом. Например, персонаж может выхватить у врага оружие или понять, какой риторической техникой он пользуется.

Тем не менее, чаще всего в Фазе действий игроки создают другой бонус, который называется **преимуществом**. В любом раунде Фазы действий игрок может пройти проверку

и напрямую создать преимущество, равное его итоговому дайсу. Это может быть *Координирование союзника*, *Воодушевление*, даже вырванный из бетона *Фонарный столб*.

Преимущество будет добавляться ко всем дальнейшим проверкам протагониста – само собой, если это не противоречит здравому смыслу. При желании преимущество можно отдать союзнику. Если преимущество предполагает возможность его улучшения (например, повышения *Информированности*), игрок может снова пройти проверку в целях создания этого же преимущества. Если его итоговый дайс превышает уровень преимущества, оно получает новое значение в размере итогового дайса. Если итоговый дайс уступает уровню преимущества или просто равен ему, преимущество вырастает на +1.

При желании игроки и противники могут ослаблять преимущества оппонентов – опять же, если это соответствует здравому смыслу. Если итоговый дайс персонажа хотя бы равен преимуществу оппонента, преимущество исчезает. Если итоговый дайс уступает ему, преимущество ослабевает на -1 уровень.

Если вы создаёте преимущество, и при защитной проверке противника выпадает хотя бы одна “единица”, вы можете вложить 1 СО, чтобы повысить уровень преимущества на +1.

Ослабление характеристик

Игроки могут ослаблять характеристики оппонентов по тем же правилам, по которым проходит и ослабление преимуществ. Например, если в комплекте способностей паладина из Братства Стали указано *Энергетическое вооружение d10*, итоговый дайс при атаке можно использовать для ослабления этой характеристики. Итоговый дайс d10 или d12 полностью устранил *Энергетическое вооружение* паладина до конца сцены. Более слабые итоговые дайсы просто понизят *Энергетическое вооружение* до d8.

Как обычно, ориентируйтесь на игровые реалии: пробить отверстие в *Силовой броне* можно лишь с помощью уникального вооружения, а лишить противника неотъемлемых характеристик вроде *Врождённых мутаций*, скорее всего, невозможно.

Помехи

Итоговый дайс можно использовать для создания штрафов, мешающих оппоненту. Такие штрафы известны в игре как **помехи**. Давление на болевые точки, провокация на бездумные действия, даже опутывание рук противника металлической проволокой – всё это выступает в роли помех. Жертва получает помеху на уровне, равном итоговому дайсу агрессора. Назовите помеху так, как вам удобно: *Ослепление*, *В ярости*, *Скован цепью*, *Под наблюдением*.

Помеха обладает значением, равным вашему итоговому дайсу (не меньше d6). С этого момента всякий, кто будет действовать против жертвы, сможет добавлять к своей проверке одну из её помех (или несколько, вкладывая по 1 СО за каждую).

Помехи можно увеличивать и устранять по тем же правилам, что и преимущества (например, герой может сбить с себя *Пламя* d6 или усилить *Бездумную ярость* d8, в которую впал противник). Если помеха выходит за пределы уровня d12, жертва выбывает из сцены. Никакой травмы она, однако, не получает.

Некоторые СЭФ позволяют обыгрывать преимущества и помехи более изобретательным образом. Например, СЭФ *Шпионаж* может позволить герою создать для противника помеху *Жучок*. До тех пор, пока жертва страдает от этой помехи, герой будет знать, где она находится и что делает. СЭФ *Чёрный маг* позволяет создавать новые Отличия Сцены до тех пор, пока у героя в руках остаётся преимущество *Демонический посох*.

Наконец, если во время защиты вы получаете результат выше, чем у противника, вы можете вложить 1 СО и использовать свой итоговый дайс для создания преимущества или помехи на месте, не дожидаясь своего действия.

Бреши

Выпавшие при броске “единицы” называются брешами. Вы не можете добавлять их к результату броска и использовать в качестве итоговых дайсов: в текущей проверке они бесполезны.

Выпавшую у противника брешь можно использовать за 1 СО, чтобы создать ресурс посреди Фазы действий или повысить только что созданное преимущество на +1 уровень. Если вы хотели вложить 1 СО для добавления шестигранника к своему броску, а у противника выпала брешь, вместо шестигранника вы добавляете восьмигранник. Если вы собирались описать трюк, то вложение 1 СО наделяет вас не d8, а сразу d10.

Вы можете использовать сразу несколько брешей противника, но обязательно в разных целях: например, для совершения трюка и создания ресурса в пределах одного действия.

С повествовательной точки зрения бреши описываются как небольшие изъяны в речи, тактике или поведении персонажа. Благодаря брешам почти любое успешное или провальное действие обладает своими “но”. Вы прокрались мимо охранника, *но* оставили след на самом видном месте, и он увидит его, когда повернется. Вы произнесли страстную речь, *но* заставили старейшину почувствовать себя дураком, и он это запомнит. Вы залечили ранение, *но* потратили больше стимуляторов, чем планировали.

Даже в случае победы противника вы можете интерпретировать его бреши как светлые стороны в своём провале. “Угроза преступника навела на вас ужас, однако когда он приблизился, в глаз ему попал лучик света, отражённый от металлического значка у вас на груди. Вы можете попытаться схватить его, пока он не опомнился”. В таком стиле.

Кто оппонирует?

Простое правило: любой проверке должен кто-то противостоять. Если ваше действие предполагает сопротивление другого *одушевлённого* персонажа, будь то NPC, соседний

протагонист или волк в лесу, бросок против вас делается по обычным правилам. Оппонент выбирает характеристики и проходит проверку.

Но если ответный бросок делать некому, в дело вступает **запас рока**.

Запас рока

Запас рока определяет сложность любого действия, на которое некому “ответить”. Всякий раз, когда герой пытается перепрыгнуть яму, взломать замок или переплыть бурную реку – словом, выполнить действие, не предполагающее сопротивления со стороны одушевлённых противников, – игрок проходит проверку против запаса рока.

Фактически запас рока представляет собой набор дайсов на руках у ведущего. Эти дайсы ведущий кидает по тем же правилам, что и игроки – выбирая два дайса для получения результата и определяя один итоговый. Если его результат выше, действие игрока проваливается.

Зачастую в начале игры запас рока равен $2d6$. Создатели рекомендуют добавить в запас рока третий или четвёртый дайс, если вы хотите подчеркнуть масштабность истории – например, если она повествует о мировой войне и стихийных бедствиях. Если ведущий просто желает повысить ставки, шестигранники можно заменить на $d8$ или $d10$.

Каждый раз, когда у игрока выпадает брешь, ведущий может предоставить ему 1 СО и добавить в запас рока $d6$. Если у игрока выпало сразу несколько “единиц”, ведущий либо повышает этот $d6$ на +1 уровень за каждую дополнительную брешь (например, до $d10$ при трёх брешах), либо берёт в свой запас по одному шестиграннику за каждую брешь. В последнем случае игрок получает равный объём Сюжетных очков (3 СО при трёх брешах).

Кроме того, вместо добавления шестигранника ведущий может повысить самый маленький дайс в запасе рока на +1 уровень.

Внимание: это ещё одно правило, опирающееся на драматургическую логику вместо законов реального мира. С каждым неудачным действием игроков запас рока растёт, а значит – повышается сложность дальнейших проверок. В начале игры, когда запас рока равен двум-трём шестигранникам, игроки с лёгкостью перепрыгивают бездонные ямы, замки открываются от простого чиха, а мэр города соглашается дать им базуку. В конце сгущаются тучи, сверкают молнии, из-за пыльной бури герои затрудняются открыть тот же самый замок, который легко открывался в начале, мэр кричит, что у него нет на них времени, а утомлённые ноги сами цепляются за коряги и не дают перепрыгнуть яму.

Чем ближе финал, тем больше дайсов громоздится перед ведущим – и тем чернее становится мир.

В некоторых сценах ведущий может заранее предупредить игроков о новых способах увеличения запаса рока. Например, если сцена испытывает нравственную чистоту

персонажей, заставляя их выбирать между выгодным злом и тяготами добродетели, выбор более лёгкого “тёмного” варианта может повысить все дайсы в запасе рока на +1.

Другой пример – Таймер. Ведущий выкладывает на стол дайс, отражающий близость угрозы (взрыва, полицейского рейда, пожара, песчаной бури, появления вражеской армии и так далее). Как правило, Таймер устанавливается на уровне d6. В начале каждого раунда Таймер увеличивается на +1 уровень. Если Таймер выходит за пределы d12, ведущий получает на руки сразу 2d12. Если это логично, герои могут пытаться понизить Таймер по правилам ослабления помех.

Наконец, ведущий может совершать преступные действия от лица NPC, добавляя итоговый дайс в запас рока: злодеи сбрасывают заложников с крыши, дракон сжигает деревню, чудовище нападает на семью персонажей и так далее.

Дайсы рока – то есть дайсы в своём запасе – ведущий может использовать для усиления своих действий. Делается это двумя способами. Во-первых, пожертвовав шестигранником из запаса рока, ведущий может добиться того же эффекта, который игроки получают за 1 СО. Так, вложив шестигранник, ведущий может добавить третий дайс к результату проверки или выбрать второй итоговый дайс. Если на руках у ведущего нет шестигранников, но есть более крупные дайсы, он может жертвовать ими.

Во-вторых, дайсы рока можно напрямую добавлять к проверкам антагонистов: в этом случае задействованные дайсы используются при броске, но затем исчезают целиком.

Если на руках у ведущего остаётся лишь один дайс, при проверках он бросает только его и определяет результат выпавшей цифрой. Поскольку итоговый дайс отсутствует, в случае успеха считайте, что он был равен d4. Если у ведущего вообще нет дайсов, он всё равно кидает d6, хотя и не может жертвовать этим дайсом для усиления действий антагонистов.

Кроме того, ведущий может вложить d6, чтобы создать новое Отличие Сцены (вроде *Пожара* или *Отключения света*). Если ему хочется разделить героев, он должен вложить дайс рока, равный самой высокой Кооперации, которой пользуются игроки в настоящий момент. Например, если все они работают в Команде, и у одного игрока эта Кооперация равна d10, вложение d10 из запаса рока позволяет ведущему напрямую определить, кто и какой Кооперацией будет пользоваться в ближайших нескольких раундах. Опирайтесь на соображения здравой логики: например, если под героями разошёлся пол, и они упали в разные части подвала, они будут Кооперировать Соло до тех пор, пока не смогут воссоединиться.

Ведущий может вложить любой дайс из запаса рока, чтобы превратить Отличие Сцены в *Сценическую помеху* равного уровня. Например, если в начале Сцены ведущий описывает Отличие *Пожар*, герои смогут использовать его на уровне d8, если пожар каким-либо образом им помогает, или на уровне d4, получая за это 1 СО. Если ведущий пожертвует десятигранником из запаса рока, Отличие *Пожар* сменится *Полыхающим зданием d10*: с этого момента пожар будет только мешать героям.

При желании ведущий может вложить d6 из запаса рока, чтобы наделить Отличие Сцены отдельными характеристиками наподобие СЭФ. Например, каждый, кто пользуется Отличием *Ящик с гранатами*, получает эффект “Атаки по области”: добавляет d6 за каждого противника после первого и выбирает по одному итоговому дайсу на каждого. Отличие *Реактивный ранец* наделяет *Полётом* d6 любого, кто до него доберётся – и так далее.

В случае с Отличиями и Сценическими помехами вопрос доверия между ведущим и игроками поднимается остро как никогда. В официальных книгах описаны сцены, в которых ведущий может напрямую создать помеху или Отличие в переломный момент, не вкладывая в это дайсов рока.

В целом создатели предлагают считать, что ведущий может описать любые помехи, Отличия и другие интерактивные характеристики сцены *бесплатно* в самом начале. Если уже после этого он пытается изменить ситуацию, создав новые эффекты, мешающие протагонистам, он должен жертвовать дайсами рока.

Каждый раз, когда d12 из запаса рока используется против игрока напрямую, он получает 1 ХР. Когда d12 расходуется для усиления сцены (например, для создания чудовищных помех d12), 1 ХР получает вся группа.

Один из самых полезных способов применения дайсов рока заключается в том, что ведущий может вложить сразу 2d12, чтобы немедленно завершить сцену. Ведущий прямо диктует, чем разрешилась ситуация. Если к этому моменту герои явно одерживали верх над противниками и другими угрозами, ведущему рекомендуется позволить игрокам самим описать, чем всё кончилось.

Каждый раз, когда 2d12 используются для завершения сцены, все игроки получают по 2 ХР.

Инициатива

Инициативы как таковой в игре нет. Вместо этого первым ходит игрок, который должен действовать первым из соображений здравого смысла. В крайнем случае ведущий выбирает одного игрока по своему усмотрению. Затем этот игрок сам определяет, кто ходит после него. Когда все игроки совершили по одному действию, инициатива переходит к персонажам ведущего.

Если ведущий хочет, чтобы его персонаж сходил первым или хотя бы перед другим игроком, ещё не действовавшим в этом раунде, он выкладывает d6 из запаса рока.

Если ведущий пытается сходить первым, чтобы помешать персонажу, обладающему характеристиками наподобие Бдительности, Обострённых чувств или Молниеносных рефлексов, он должен вложить не d6, а дайс, равный подобной характеристике. Например, напасть из засады на обладателя Сенсорного восприятия d10 можно только ценой d10 из запаса рока.

При желании игрок, завершающий своё действие, может передать инициативу не союзнику, а ведущему. Это классический вопрос доверия: ведущий может наделить такого

игрока бонусом в виде Сюжетных очков или преимущества, отражающего изучение тактики противника, а может просто воспользоваться своим ходом бесплатно.

Вехи

Одна из сильнейших сторон игры заключается в психологической системе **Вех**. Фактически это дорожка из внутренних конфликтов героя. Всего в каждой Вехе три яруса: каждый даёт игроку очки опыта.

На первом ярусе конфликт чрезвычайно простой: например, если у вас – шпион, затесавшийся в команду соперников и влюбившийся в одного из её участников, то на первом ярусе Веха предложит ему очко опыта, если он сольёт своим нанимателям информацию о товарищах *или* проигнорирует указания нанимателя ради благополучия команды.

На втором ярусе выбор уже существеннее: шпион получит 3 очка опыта, если заманит команду в ловушку *или* открыто выступит против нанимателей.

На третьем ярусе герой делает окончательный выбор и получает 10 XP. После этого он выбирает новую Веху.

У каждого игрока по две подобные Вехи, и каждая с тремя ярусами. Большинство Вех прописаны так, чтобы персонаж метался между одинаково соблазнительными решениями, а не твердолобо шёл в одну сторону.

Тем не менее, если вы твёрдо намерены отыгрывать персонажа в одном конкретном ключе, Вехи могут и не предлагать особого выбора. В этом случае ярусы Вехи описывают три стадии развития личности персонажа: к примеру, на первом ярусе он заговаривает о симпатиях к оппоненту, на втором помогает ему избежать неприятностей, а на третьем полностью переходит на его сторону. Если вам знаком термин “сюжетная арка протагониста”, знайте, что это она.

В идеале все Вехи игрок расписывает на листе персонажа сам. Ведущий вправе лишь предложить Вехи, связанные с запланированной историей.

Вот десять Вех для разгона воображения.

Жизнь — это дар

1 XP, когда вы открыто выступаете против убийства живого существа или просите сделать это другого, менее щепетильного персонажа.

3 XP, когда вы причиняете эмоциональный стресс другому герою, оспаривая его методы, или принимаете активное участие в кровопролитии, соглашаясь, что некоторые не заслуживают милосердия.

10 XP, когда вы рискуете собой для спасения жертвы или убиваете кого-либо с особым ожесточением.

Я вижу их лица!

1 ХР, когда вы говорите о том, что натворили в прошлом.

3 ХР, когда вы бросаетесь навстречу опасности в качестве жеста самоискупления или совершаете ещё одно преступление.

10 ХР, когда вы рискуете жизнью ради спасения окружающих или рискуете окружающими ради спасения собственной жизни.

Вернуть должок

1 ХР, когда вы называете определённого персонажа своим заклятым врагом и объясняете, почему готовы пойти на всё ради его окончательной ликвидации.

3 ХР, когда вы превращаете жизнь этого персонажа в ад или сами едва не гибнете, пытаетесь расправиться со своим старым врагом.

10 ХР, когда вы находите в себе силы простить злодея или гарантируете, что даже в случае вашей смерти другие герои будут преследовать его до тех пор, пока не поставят точку в его кровавой истории.

Беспечность как образ жизни

1 ХР, когда ваше стремление превратить жизнь в азартную игру ставит под удар всю команду.

3 ХР, когда ваша команда страдает от действий врага, которого нажили лично вы, либо когда ваше эксцентричное поведение привлекает ненужное внимание ко всей группе.

10 ХР, когда вы действуете вразрез с планом группы, потому что не слушали, что было запланировано, или когда вашей группе удаётся достичь своей цели именно потому, что вы отнеслись к делу немного серьезнее.

Уйти красиво

1 ХР, когда вы объясняете, почему готовы отдать жизнь ради определённой цели.

3 ХР, когда вы игнорируете серьёзную опасность, продолжая выполнять поставленную задачу, или решаете отступить, чтобы вернуться более подготовленным.

10 ХР, когда вы продолжаете выполнять опасную работу даже после того, как другие члены команды сбежали, поддались панике или потеряли сознание от ранений, либо предпринимаете эгоистичное действие, откровенно мешающее достижению изначальной цели.

Наставник

1 ХР, когда вы настойчиво рекомендуете что-то другому герою или отговариваете его от определённого образа действий.

3 ХР, когда другой герой признаёт, что без вашего совета ему пришлось бы намного хуже, или когда вашу компетентность ставят под сомнение после значительного провала.

10 ХР, когда вы подвергаете себя колоссальному риску ради союзников или допускаете угрозу для жизни другого протагониста, решив, что ваш опыт слишком важен, чтобы погибнуть сейчас.

Я никогда не промахиваюсь

1 ХР, когда вы производите впечатляющий выстрел впервые за сцену.

3 ХР, когда вы спасаете ситуацию одним точным выстрелом или активируете оба Предела после досадного промаха.

10 ХР, когда вы вкладываете сразу 5 СО для совершения почти невозможного стрелкового трюка или промахиваетесь, отбрасываете оружие в сторону и решаете вопрос иначе.

Секретные операции

1 ХР, когда вы договариваетесь с кем-либо вне группы о действиях, не совпадающих с планами других героев, и либо выполняете задуманное, либо передумываете в последний момент.

3 ХР, когда вы рискуете интересами группы ради личных целей или создаёте союзнику ресурс d8 посредством опасных контрактов.

10 ХР, когда вы подставляете под удар товарища, чтобы уцелеть самому, или рискуете жизнью, защищая своих друзей.

Да не за что!

1 ХР, когда вы рискуете ради помощи другу или воздерживаетесь от этого, несмотря на отсутствие явного риска.

3 ХР, когда вы помогаете другому герою избавиться от стресса или используете в личных целях то, что могло бы помочь другим.

10 ХР, когда вы отказываетесь от солидной награды в пользу другого героя или преуменьшаете чужие заслуги, чтобы выдвинуть на передний план свои.

Пули и гуманизм

1 ХР, когда вы проявляете заботу о тех, кто переживает потерю.

3 XP, когда вы расходуете СО в попытке облегчить чужую боль или решаете, что в мире существуют люди, не заслуживающие вашей заботы.

10 XP, когда вы жертвуете чем-то важным ради страдающего человека или отказываете кому-то в помощи, объясняя, что так вы сможете помочь большему количеству человек.

Приобретения

Поскольку ещё при создании персонажа игрок может приписать себе большинство интересующих его характеристик, опыт в игре можно тратить как на развитие персонажа, так и на приобретение временных бонусов. Называются они так, как и должны называться: **Приобретениями**.

Любое Приобретение стоит 5, 10 или 15 XP. Конкретного списка Приобретений просто не существует: ведущий готовит их для каждой крупной части игры или позволяет игрокам предлагать свои варианты.

Вот десять примеров Приобретений, связанных с сеттингом Первой мировой и Октябрьской революции.

- **[5 XP] Кровавый угар:** Война притупила ваши чувства. Вы немедленно снимаете с себя весь ментальный или эмоциональный стресс либо понижаете на -1 уровень соответствующую травму.

- **[5 XP] Молюсь за тех и за других:** Если вы зарекомендовали себя как достойный человек, пытающийся остановить братоубийственную войну, трата 5 XP позволяет вам гарантировать, что противники в этой сцене не будут причинять вам реальный вред, а при наличии такой возможности даже попытаются отпустить вас с миром.

- **[5 XP/10 XP] Бей гадов!** Если в сцене присутствуют второстепенные персонажи, выступающие на вашей стороне, вы можете пожертвовать 5 или сразу 10 XP. С этого момента и до окончания сцены или всего Акта (в зависимости от объёма опыта) всякий раз, когда вы будете вкладывать 1 СО для добавления третьего дайса в результат, исключительный успех будет засчитываться за каждые 3 очка превосходства вместо 5.

- **[5 XP/10 XP] Поддержка семьи:** В любой Переходной сцене, в которой вы проводите время с семьёй или хотя бы поддерживаете с ней контакт при помощи писем и личных посланников, вы можете ослабить любой вид стресса ещё на -1 уровень. Если вы тратите 10 XP, одна из ваших характеристик, отражающих волю, упорство или попытки сойтись с другими людьми, навсегда повышается на +1 уровень.

- **[5 XP/10 XP] Общее дело:** За 5 XP вы можете вызвать на помощь команду из четырёх союзников. За 10 XP вы можете просто назвать задачу, которую они выполняют за вас – в пределах разумного.

- **[5 XP/10 XP] Боевые награды:** За 5 XP персонаж получает новую характеристику d8. За 10 XP он может либо добавить в комплект характеристику d10, либо добавить сразу две

способности d8, но только обзаведясь Пределом, который отражает повысившиеся ожидания от награждённого протагониста.

- **[5 XP] Знай своего врага:** При столкновении с противником вы можете устранить любую его способность или один ценный СЭФ, просто вложив 1 СО или добавив d6 в запас рока. Этой способностью вы обладаете до конца игры.

- **[10 XP] Новейшее вооружение:** Повысьте либо одну, либо две боевые способности на +1 уровень. Во втором случае вы получаете ещё не проверенное вооружение, при использовании которого “брешами” при проверках считаются и “единицы”, и “двойки”, хотя только “единицы” нельзя добавлять к результату броска.

- **[5 XP/10 XP] Военный талант:** Вы проявляете неожиданный стратегический дар. За 5 XP вы можете дать ценный совет союзникам, существенно ослабив любую угрозу по своему выбору: например, устранив помеху, вызванную артиллерийским огнём, или ослабив все боевые характеристики противников на -1 уровень. За 10 XP вы приобретаете СЭФ, отражающий ваши лидерские способности (наподобие *Вдохновения*, позволяющего повысить Кооперацию вашей группы в Команде на +1 уровень при ближайшем действии ценой 1 СО).

- **[5 XP/10 XP] Одумайтесь, братцы!** Трата 5 XP позволяет вам заявить, что некоторые из противников не поддерживают своё начальство всем сердцем. Это означает, что до конца сцены они не станут вам препятствовать, даже если и не станут оказывать помощь. Трата 10 XP заставляет их активно поддерживать вас в борьбе против собственной организации.

Создание персонажа

Не считая фундаментальных ограничений (например, в каждом комплекте способностей есть Предел, Кооперация всегда равна d6+d8+d10, у персонажей должно быть по три Отличия), в игре попросту нет требований к созданию протагониста.

Игрок выбирает любые интересующие его способности и приписывает им любой уровень мастерства, который считает нужным. Если ведущему кажется, что персонаж слишком слаб или эффективен в сравнении с остальными, он может внести любые корректировки. Как всегда, **Cortex Plus** ожидает простого доверия между игроками.

С другой стороны, ведущий может назначить конкретные ограничения – например, решив, что у игроков не может быть больше двух комплектов способностей, а характеристики должны соответствовать одному из заранее определённых шаблонов. Например, ведущий может дать игрокам на выбор такие модели:

- одна способность d10, одна d8 и две d6
- три способности d8 + две d6
- две d10
- четыре d8

- по три СЭФ и одному Пределу в двух комплектах
- один комплект с пятью СЭФ и двумя Пределами
- два комплекта: в одном три СЭФ и один Предел, в другом четыре и два соответственно
- одна Специализация d10 и две d8
- две Специализации d10
- четыре Специализации d8

Это просто пример: никаких реальных ограничений в правилах не существует. В сработавшихся компаниях, в которых каждый игрок доверяет другому, легко уживаются даже персонажи фундаментально разного уровня силы.

Слишком много дайсов

Возможность создания персонажа с любым количеством характеристик порой приводит к загромождению игры постоянным отбором способностей для броска. Между тем, в официальных книгах достаточно мало героев, которые пользуются при проверке более чем пятью или даже четырьмя дайсами.

Обратите внимание, что чем меньше вы кидаете дайсов, тем сильнее становится роль каждого из них. Вы видите, что победили в проверке благодаря использованному Отличию и Кооперации с Другом – или благодаря Молитве, которую вы создали как преимущество перед стрессовой ситуацией. При проверках с десятками дайсов подобные тонкости не видны: они просто теряются в массе безликих “кубиков”.

Некоторые персонажи из официальных материалов даже не обладают Специализациями, а их единственный комплект способностей состоит из двух-трёх характеристик. Чем меньше дайсов у вас на руках, тем больше времени вы можете уделить описаниям: например, предложив другому игроку рассказать, как именно вы с ним кооперируетесь, даже если *технически* это ваш ход.

Развитие характеристик

Хотя игрок может приписать себе сразу все интересующие способности на любом уровне, после начала игры изменить их можно лишь за очки опыта.

За 5 очков можно

- Заменить существующее Отличие новым
- Добавить или заменить Предел в комплекте способностей
- Поменять местами значения двух видов Кооперации

За 10 очков можно

- Добавить новый СЭФ в комплект способностей

- Повысить характеристику d6 или d8 на один уровень
- Добавить новую характеристику d6 в существующий комплект
- Устранить Предел из комплекта способностей, обладающего хотя бы одним другим

Пределом

За 15 очков можно

- Повысить характеристику d10 на один уровень
- Заменить существующий комплект способностей новым
- Добавить новую Специализацию d8 или повысить Специализацию d8 до d10.

Стоимость повышения до Грандмастерской Специализации не указана.

Игрок может потратить 1 ХР для того, чтобы получить 1 СО. Это также увеличивает минимальный объём СО, который он получает в начале каждой игровой сессии, до максимума в 5 Сюжетных очков (полученных ценой вложения 4 ХР).

И это всё

Описанные здесь правила — не единственные, существующие в **Cortex Plus Heroic Roleplaying**. Если вам интересно, пробежитесь глазами по официальным книгам. Однако это буквально всё, что вам нужно для успешной игры.

Попутного ветра!

Приложение:

Карты Случайных встреч

– Почему вас называют «безболезненный доктор Джонсон?»

– Потому что мои пациенты умирают прежде, чем начинают кричать.

Разговор с врачом Реддинга

Каждый раз, когда персонажи готовятся к долгому путешествию, они могут выбрать одного навигатора: следопыта, опытного путешественника или попросту лидера всей команды.

Наряду с длительностью путешествия в днях (или даже неделях) Создатель определяет общую трудоёмкость пути, назначая от одной до нескольких Случайных встреч. После этого навигатор проходит проверку против запаса рока. В случае провала он вытягивает из колоды Случайных встреч ровно три карты и отдаёт их Создателю, не глядя на лицевые стороны. Ведущий сам выбирает, какая Случайная встреча ждёт путешественников.

Если навигатор побеждает в проверке, он смотрит на лицевые стороны карт и даёт Создателю только две на выбор, откладывая последнюю карту в колоду для сброса. В случае исключительного успеха навигатор берёт по одной дополнительной карте за каждые 5 очков превосходства (например, сразу пять карт вместо трёх, если он обошёл результат Создателя на +10 пунктов). В этом случае он всё так же даёт ведущему ровно две карты на выбор, отправляя все остальные в сброс.

Некоторые СЭФ, перки и Приобретения предоставляют особые правила по отбору Случайных встреч, вплоть до прямого выбора карты из всей колоды.



Мы хотим отдохнуть

Если путешествие предполагает несколько Случайных встреч, после прохождения каждой Случайной встречи герои могут или немедленно попросить навигатора вытянуть следующие три карты, или устроить отдых. Из-за опасностей путешествия и убийственной радиации каждый раз, когда путешественники останавливаются на привал, Создатель добавляет d6 в запас рока. В качестве альтернативного варианта он может повысить на +1 уровень Таймер, если таковой был установлен в начале путешествия, требующего уложиться в короткий срок.

Ориентиры, не аксиомы

Большинство описаний Случайных встреч носит беглый, ознакомительный характер. Например, встреча может предприсывать игрокам столкновение с группой слабо вооружённых антагонистов – но кем они будут, зависит уже от Создателя.

Если вы полностью доверяете Создателю конкретизацию Случайных встреч, позвольте ему незначительно повышать или ослаблять характеристики антагонистов, подбрасывать персонажам бóльшие или меньшие вознаграждения и влиять на суть столкновения в целом. В этом случае карточки будут просто показывать, что вообще ожидает ваших героев во время странствия: опасность, торговля, ценная находка, зона повышенной радиации – и так далее.

Если вы хотите использовать более строгий подход, договоритесь с ведущим, что за изменение каждой детали он предоставляет всей вашей группе по 1 СО. Например, если он хочет повысить Кооперацию антагонистов с 5d6 до 5d8, уменьшить количество крышек в тайнике и повысить радиационный фон Сцены, он должен передать вам по 3 СО.

Формат печати

Карточки превосходно смотрятся в формате 63х88 мм на плотной цветной бумаге. Углы лучше закруглить. В зависимости от возможности и желания, карточки можно наделить глянцевым покрытием.







Живая бомба

Навстречу вам выбегает обитатель Пустоши, обмотанный взрывчаткой с тикающим детонатором. Где-то в окрестностях прячется группа рейдеров, устроивших с бедолагой такую “шутку”. Можно попытаться разминировать бомбу, но если вам это не удастся, она взорвется, автоматически причинив вам физический стресс в размере самого крупного дайса в запасе рока +2.



Опасная наука

Вы видите человека, тело которого почти на четверть состоит из имплантов. Учитывая по его маловразумительным выкрикам, гибридизация своего организма давно свела его с ума. Создатель проводит сцену так, как считает нужным, но при желании игроки могут извлечь импланты из сумасшедшего и внедрить их в себя.

Выберите одно из двух Приобретений:

[5 XP] Вы повышаете любую характеристику на +1 уровень, но при её использовании брешами считаются и единицы, и двойки.

[5 XP] Вы повышаете сразу две характеристики на +1 уровень, но их использование добавляет d6 в запас рока.



Бар “Выгребная яма”

Хотя вы понятия не имеете, как бармен умудряется находить клиентов в глубине Пустоши, здесь вы можете насладиться самыми свежими деликатесами, от игуаны на палочке и яиц радиоактивных муравьёв до стейка из двухголовой рыбы и каши с червями-мутантами.

Проверки на понижение стресса или создание тематических преимуществ проходят с бонусным дайсом 



Торговец смертью

Вы видите человека с двумя охранниками, который устанавливает палатку и расставляет ящики с оружием. Похоже, вы станете первыми покупателями на сегодняшней распродаже!

[5 XP] Вы можете купить товары, наделённые слабым СЭФ, но считающиеся полноценной характеристикой (не ресурсом). Его уровень не может превышать .

[10 XP] Оружие и броня, купленные у торговца, могут достигать уровня .

[15 XP] Товары не только достигают уровня , но и предоставляют игрокам мощные СЭФ наподобие *Атаки по области* или *Поглощения урона*.



Бешеный подрывник

Вспомните самого злобного персонажа, встречавшегося героям в этой истории и имеющего на них зуб. Откуда-то ему удалось достать кучу взрывчатки, наделяющей его СЭФ *Атака по области* и повышающей стресс любых жертв на +1 уровень.

[5 XP] После победы оказывается, что у подрывника было больше взрывчатки, чем он успел использовать в схватке. Герои получают вышеописанные эффекты на две боевые сцены.

[10 XP] Взрывчатки у побеждённого подрывника достаточно, чтобы герои могли использовать её до конца истории. Тем не менее, её применение после первой боевой сцены превращает в бреши не только единицы, но и двойки, выпавшие при проверках атаки.



Беспокойная Пустынь

Неподалёку от вас что-то громко взрывается. Вскоре начинают звучать крики, выстрелы и удары. Кто-то явно решает свои проблемы не самым гуманным путём. Если вы вмешаетесь и попытаете спасти человеческие жизни, Создатель выложит самый крупный дайс из запаса рока в начале сцены и по меньшей мере ещё один (в зависимости от степени риска) – в финале.



Тренировочный день

Вы видите идеальное место для подготовки к задуманной операции. Если вы собрались в поход, перед вами – магазин снаряжения и аптека. Если вам предстоит перестрелка, вы видите торговца крупными пушками. Если вы бьётесь над паролями к компьютерам Братства Стали, судьба привела вас в криптографическую лабораторию.

Любые ресурсы и преимущества, созданные в этом месте, приобретают +1 добавочный уровень.

[5 XP] Вы просчитываете свои действия до мелочей, устраняя крупнейший дайс из запаса рока и понижая до пяти других на -1 уровень.

[10 XP] Интенсивная тренировка повышает любую их тематически соответствующих характеристик на +1 уровень, но не выше .

[15 XP] Изнурительная подготовка увеличивает одну из ваших характеристик с  до . Если у вас нет характеристики , вы повышаете две другие на +1 уровень.



Песчаная буря

Из-за каприза судьбы – или Пустоши – вам не удалось вовремя засечь приближение песчаной бури. Создатель устанавливает таймер , а игроки начинают готовить укрытие. В каждом раунде после первого Создатель повышает таймер на +1 уровень и либо продолжает увеличивать таймер из раунда в раунд, либо забирает этот дайс в запас рока и начинает бурю. По достижении  Создатель вправе создать второй таймер, который также начинается с .

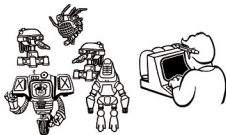
Сама буря приобретает форму атаки с автоматическим повышением итогового дайса на +1 уровень. Создатель может продлить бурю до нескольких раундов, вкладывая в каждую атаку по одному .



Заражённый

Вы видите человека, который явно отравлен предельным уровнем радиации. Попытка исцелить его требует бросков против запаса рока +  за счёт физического стресса жертвы. Каждая проверка занимает одну сцену (около часа). Если героям некогда лечить бедолагу, хватит и упаковки Антирадина.

Если герои даже не попытаются исцелить жертву, Создатель вправе засчитать это за понижение кармы.



Роботдатель

Дорога выводит вас к небольшому заводу, на котором группа элитных наёмников  охраняет учёного, конструирующего роботов. За внушительную сумму крышек (не меньше 3000) учёный может продать вам робота, специализирующегося на определённой задаче. Считайте робота новым Комплексом способностей , наделённым СЭФ *Специализация*: использование основных функций робота повышает итоговый дайс на +1 уровень. Остальные действия понижают итоговый дайс на то же число.

[5+ XP] За каждые 5 очков опыта вы можете прикрутить роботу модуль, дающий ему ещё одну Специализацию с тем же эффектом.



Засада синтов

Из-за программного сбоя или логической ошибки синты принимают героев за своих преследователей. Они нападают на протагонистов, используя лучшее энергетическое оружие во всей округе. Синтов ровно на одного больше, чем игроков. Каждый из них обладает силой, рефlekсами и выносливостью , стрельбой и холодным оружием , а также стойкостью и бесчувственностью .

Если герои смогут переубедить синтов, последние могут стать их временными союзниками. С другой стороны, убив синтов, герои могут разобрать их на технические ресурсы или преимущества +1.

[5 XP] Ресурсы автоматически получают уровень  и остаются с героями до конца истории.

[10 XP] Герои пересобирают детали синтов в любой имплант по своему выбору. Он повышает любую характеристику владельца на +1 уровень, но даёт брешу как при единицах, так и при двойках.



Хоть глаз вы~~к~~ли

Возможно, на Пустошь спускается ночь, а возможно, вокруг становится темно из-за песчаной бури. Как бы то ни было, все получают помеху Кромешная тьма  и, скорее всего, останавливаются на отдых.



Непрощённый

Вспомните любого второстепенного персонажа, заинтересованного в незаконной деятельности. Теперь он открыто подался в преступники, и вы застаёте его за попыткой бегства от сил правопорядка. В зависимости от ваших отношений, он может попросить о помощи, взять вас в заложники или попробовать одурачить.



Это не игуана!

Вы встречаете торговца, предлагающего на удивление свежее и дешёвое мясо. Он утверждает, что на прилавке – сочная игуана, но разве животные носят кольца на безымянных пальцах?

[Бесплатно] Питательное мясо снимает с героев по одному дополнительному уровню стресса (всех видов), однако если они понимают, что именно едят, и не прекращают трапезу, Создатель добавляет в свою копилку сразу  8

[5 XP] С хорошим кетчупом и довоенным вином можно съесть что угодно! Персонажи немедленно избавляются ото всех видов стресса и получают по 2 CO за восстановление сил, однако Создатель усиливает два самых маленьких дайса в запасе рока на +1 уровень.



Нехорошая ~~собака~~

Вы видите драную, еле-еле живую собаку со стеклянным глазом, которая сидит среди нескольких полуразложившихся тел. При вашем появлении она поднимается и начинает бежать в вашем направлении, явно увидев в вас новых хозяев.

Немедленно пройдите групповую проверку удачи. В случае провала собака привязывается к вам, приписывая вам помеху ~~Порча~~ 

Собака не понимает, что только вредит своим спутникам, а потому её убийство повлечёт за собой снижение кармы!



Забывтый архив

Во время странствий вы натываетесь на хранилище древних знаний. Музей, уцелевший во время бомбёжки, заброшенная библиотека, потерянный ноутбук Братства Стали – что бы это ни было, вы можете пройти проверку своих интеллектуальных способностей и в случае успеха создать любое тематическое преимущество +1.

[5 XP] Преимущество сменяется ресурсом 

[10 XP] Обретение довоенных знаний повышает любую из ваших научных, технических или социальных характеристик на +1 уровень, но не выше 

[15 XP] Самозабвенное изучение довоенных наук повышает одну из ваших ментальных характеристик с  до . Если у вас нет характеристики , вы повышаете две другие на +1 уровень.



Друг животных

Вы встречаете добродушного отшельника, который в обмен на пару доз джета может научить вас общаться с животными. Понимать звериную речь вы, конечно, не сможете – но отныне зверушки будут видеть в вас друга.

[5 XP] Для того чтобы животное первым напало на персонажа, Создатель должен вложить  из запаса рока

[10 XP] Один раз за историю персонаж может призвать к себе на помощь свору ближайших животных, суммарно обладающую характеристиками      

[15 XP] Если только персонаж не напал на животное сам, Создатель вынужден вкладывать по одному  за каждый раунд атаки.



Экспедиция Братства Стали

Судьба сводит вас с экспедицией Братства Стали. Их отношение к вам зависит от вашей известности в организации, но тяготеет к худшему варианту. Численность и характеристики Братства определяет Создатель, однако в отряде присутствует хотя бы один боец с любой характеристикой



Таинственный незнакомец

Вы привлекли внимание таинственного союзника, который отныне будет приходить вам на помощь в трудных или опасных ситуациях.

Характеристики

Сила, рефлексy, выносливость  8 Стрельба  10 Восприятие  6

[Бесплатно] Незнакомец появится ровно на один раунд в ближайшей опасной сцене. Затем он уйдёт, отвлечённый загадочными делами, известными лишь ему одному.

[5 XP] Незнакомец останется с вами на одну сцену в пределах текущей истории. За его появление отвечает Создатель, однако вы можете вложить 3 CO, чтобы привлечь его внимание прямо сейчас.

[10 XP] Один раз в пределах текущей истории незнакомец автоматически устранил самого опасного врага или самую трудную преграду по вашему выбору. Если Создатель откажется устранять эту преграду или врага, все игроки получат по +3 CO и +1 XP в качестве компенсации.

[15 XP] Все характеристики незнакомца приобретают +1 уровень.



Находка

Вы видите перевёрнутый грузовик, лежащий посреди пустыни. В лучшие времена он, вероятно, использовался для перевозки ядер-колы, о чём свидетельствует логотип на его кузове. Рядом валяются несколько выпавших из него ящиков – внутри одного из них можно найти крышки, количество которых зависит от вашей удачи.



Пройдите проверку на везение против запаса рока. В случае успеха вы получаете по 100 крышек за каждую грань вашего итогового дайса.

Например,  = 800 крышек.



Стая касадоров

Судьба занесла вас совсем не в тот уголок Пустоши, куда вы рассчитывали попасть. Вас замечает стая проголодавшихся касадоров. Создатель приписывает вам помеху Преследование и устанавливает таймер, который увеличивается на +1 уровень с каждым раундом. Если он достигает уровня прежде, чем вы успеете снять помеху (скорее всего – убегая со всех ног), летающие зверушки настигнут вас.

Характеристики



СЭФ: *Яд*. Касадоры приписывают жертве помеху Отравление в размере итогового дайса +1. До тех пор, пока жертва не избавится от помехи, Создатель вправе напрямую причинять ей физический стресс, расходуя по одному дайсу за сцену. Стресс равен вложенному дайсу.

СЭФ: *Горевестники*. Касадоры могут понизить итоговый дайс на -1 уровень, чтобы повысить два самых слабых дайса в запасе рока на +1.



Чума

Дорога приводит вас в поселение, в котором свирепствуют сразу два разных штамма чумы. Если вы пытаетесь помочь местному населению, заразиться рискуют и ваши протагонисты. Вся группа проходит проверку устойчивости к заболеваниям против запаса рока, причём Создатель может бесплатно выбрать по два итоговых дайса на каждого игрока, чтобы приписать им по две помехи, отражающих силу заболевания.

Сила помех увеличивается на +1 уровень каждые 24 часа. До тех пор, пока заражение остаётся в силе, Создатель может напрямую повышать любой стресс протагонистов, вкладывая в это равнозначные дайсы. Болезнь проходит либо при интенсивном лечении, либо после того, как протагонисты получают по две травмы подряд.

Помощь местному населению ослабляет в запасе рока сразу 4 дайса либо забирает один



Жажда

Вы видите человека, который так обессилел от жажды, что едва в состоянии шевелить глазами. Если вы оставите его здесь без помощи, Создатель вправе засчитать это за особо грубое преступление против кармы. В зависимости от вашего собственного состояния, даже убийство из милосердия может рассматриваться как более нравственное решение этой проблемы.

[1 XP] Помимо хорошей кармы, которую приносит спасение путника, вложение одного очка опыта наделяет всю группу +10 CO из-за прилива веры в себя и свою добродетельность.



Гробоксатели

Дорога выводит вас к местному кладбищу. Если вы захотите раскопать здешние могилы, за каждую из них вам придётся пройти по отдельной проверке везения. В случае успеха вы находите что-нибудь полезное – общая ценность определяется вашим итоговым дайсом и пожеланиями Создателя. Тем не менее, каждая эксгумация повышает два самых маленьких дайса в запасе рока на +1 уровень. Люди, прожившие целую жизнь в безрадостной Пустоши, заслужили толику уважения – разве нет?



Мост Смерти

Вы натываетесь на глубокую пропасть. Перекинутый через неё мост охраняется стариком, облачённым в мантию. У него хриплый голос, безумный взгляд и всклокоченная борода. Его правый глаз выглядит так, словно вот-вот выскочит из глазницы.

« Ни шагу дальше! Тот, кто хочет пересечь Мост
Смерти, должен ответить мне на три вопроса, и
если ответит неправильно, Мост оправдает своё
название. »

Только успешная проверка хитрости или интеллекта позволит героям проследовать через мост. В обратном случае они получают физический стресс, на +1 уровень превышающий самый крупный дайс в запасе Создателя.



Стальные друзья

Вы встречаете человека в сопровождении нескольких роботов. Судя по его речам, он настолько преклоняется перед холодной логикой этих созданий, что сам хочет превратиться в робота.

Если вы уговорите его отказаться от этого намерения (что осложняется его Фанатизмом ) , ваша карма заметно улучшится. И напротив, поддержка безумца в его опасных стремлениях может рассматриваться как существенное ухудшение кармы – в зависимости от отыгрыша.



Семейные узы

Кто знает, как ваш дальний родственник, друг или семейный артефакт угодил в такую глухую часть Пустоши, но сейчас вы видите его в руках целой своры противников. Создатель определяет численность, мощность и агрессивность врагов: в зависимости от сложности вызволения человека или реликвии из их лап эта встреча может наделить героев надёжным (но временным!) спутником, артефактом (обладающим своим СЭФ) или просто ресурсом.



Недовольные гули

За поворотом или холмом вы слышите громкое переругивание гулей, которые идут в вашем направлении, обсуждая каких-то “подлых гладкокожих”. Если вам не удастся спрятаться или убежать, гули заметят вас: результаты встречи зависят от ваших отношений с гулями, но тяготеют к худшему варианту.

Считайте гулей двумя отрядами 



Бензоколонка

Вы натываетесь на заброшенную бензоколонку с припаркованным Хайвейменом. На сохранившемся стенде можно ознакомиться с довоенными ценами на бензин, а внутри здания – поторговать с хозяйкой этого заведения – пожилой, но весьма бодрой Бабулей.

« Куда это я задевала свои зубы? »

[10 XP] Вы уговариваете Бабулю продать вам автомобиль за 2000 крышек. Автомобиль обладает прочностью **6 6 6 6 6 6**. Каждое использование Хайвеймена устраняет один дайс из его надёжности и добавляет **6** в запас рока.

Убийство Бабули считается страшным грехом и повышает запас рока на **12 12**



Свалка радиоактивных отходов

Кому вы так насолили, что здесь оказались? Из-за сильнейшего стресса, банального невезения или погодных условий вы сами не понимаете, как оказываетесь в лабиринте из настоящих гор радиоактивного мусора.

Создатель приписывает вашей группе помеху Радиоактивный лабиринт  , которую вы должны устранить коллективными мерами. Одновременно с этим он устанавливает таймер , который увеличивается на +1 уровень с каждым раундом. Если он достигает уровня , помеха Радиоактивный лабиринт сменяется Лучевой болезнью равного уровня.

До тех пор пока вы не избавитесь от Лучевой болезни, Создатель вправе напрямую причинять вам физический стресс, расходуя по одному дайсу на одного персонажа за сцену.



Та Самая

Вы натываетесь на неразорвавшуюся ядерную бомбу, окружённую Детями Атома. Если вам удастся подойти ближе и обезвредить её, Создатель обязан выложить два самых крупных дайса из запаса рока. Провал этой проверки, напротив, добавляет в запас Создателя 12 12, которые он вправе использовать в самых катастрофических целях.

[5 XP] Разобрав бомбу, вы вправе создать любой технический или оружейный ресурс уровня 12

[10 XP] Примкнув к детям Атома и пройдя их обряды инициации, вы получаете Адаптацию к радиации 8



Деревенский секрет

Дорога выводит вас к странному поселению, обитатели которого прозрачно намекают вам, что будут рады вашему скорейшему уходу. Возможно, местные жители – каннибалы, синты или пришельцы. Возможно, в здешней пещере действует самый крупный источник чистой воды в окрестностях, и они не хотят им делиться. Возможно, в своих подвалах они держат сотни невольников.

Как бы то ни было, они сделают всё, чтобы вы ушли – или унесли их тайну в могилу.



Шестой палец

Ох, зря вы бегали босиком по радиоактивным лужам! Теперь у каждого из вас вырастает по шестому пальцу на обеих ногах. О том, чтобы вас приняли в коллективе, резко настроенном против мутантов, теперь не идёт и речи. Ну, хотя бы эта проклятая чесотка прошла!

Создатель предоставляет каждому игроку +2 С0, но приписывает уникальный Предел: *Мутант*. При общении с персонажами, выступающими за чистоту человеческой расы, герои теряют возможность добавлять в результат второй дайс (без вложения Сюжетных очков). Эмоциональный стресс, полученный героями при конфликтах с гонителями мутантов, вырастает на +1 уровень. Каждый раз, когда герои страдают от своей мутации, они получают +1 С0.



Радиоактивный каратель

Почти всю свою жизнь он был честным, добропорядочным человеком – до тех самых пор, пока рейдеры не лишили его семьи и не бросили умирать в луже радиоактивных отходов.

Теперь он ищет виновников своего несчастья. Если он узнаёт, что герои связаны с рейдерами, он начинает следить за ними и нападает в самый неудобный для них момент, используя преимущество Гнев  и свои характеристики    

В обратном случае он может даже помочь героям в одной ответственной схватке с рейдерами.

[5 XP] Каратель останется с вами на одну дополнительную сцену в пределах текущей истории. За его появление отвечает Создатель, однако вы можете вложить 3 СО, чтобы привлечь его внимание прямо сейчас.

[10 XP] Один раз в пределах текущей истории Каратель автоматически устранил самого опасного врага или самую трудную преграду по вашему выбору. Если Создатель откажется устранять эту преграду или врага, все игроки получают по +3 СО и +1 XP в качестве компенсации.

[15 XP] Все характеристики гуля приобретают +1 уровень.



Молодой кентавр

Вы натываетесь на кентавра, который издаёт звуки, отдалённо напоминающие человеческие слова. Если подойти ближе, можно услышать названия, имена, прозвища или пароли, которые – кроме самих персонажей – были известны только одному из их старых знакомых.

Этот человек был пойман и превращён в кентавра считанные дни назад. Попытка с ним пообщаться почти неизбежно приведёт к нападению, однако если проследить за ним с расстояния или прибегнуть к другим хитростям, можно найти улики, ведущие к создателю мутантов.

Кентавр обладает характеристиками     и способностью регенерировать стресс по одному уровню в раунд (или целиком при вложении  из запаса рока). Кроме того, любое успешное действие с его стороны повышает самый слабый дайс в запасе рока на единицу.



Герой-полицейский

Кто знает, о чём думали жители ближайшего городка, когда нанимали супермутанта для поддержания правопорядка, но этот здоровяк мечтает дожить до того дня, когда в окрестностях не останется ни одного рейдера или работорговца. Если у него появляется хоть малейший повод заподозрить в вас нарушителей закона, он либо нападает на вас, используя свои характеристики     и пулемёт, наделяющий его СЭФ *Атака по области*, либо зовёт подмогу.

В последнем случае нападение откладывается на одну сцену, однако у него появляется отряд помощников, обладающих четырьмя характеристиками, равными тому дайсу, который Создатель готов выложить из запаса рока (не выше ).



Переодетые работорговцы

Вы встречаете работорговцев, ведущих на удивление бодрых и свежих пленников. При сближении с вашей группой “пленники” сбрасывают оковы и достают спрятанное оружие. И обычные, и переодетые работорговцы окружают вас в виде двух отрядов 8 8 8 8 8



Святая осколочная граната

Вам сказочно повезло: в заброшенном здании, в старом ящике или просто в песке вы нашли Святую осколочную гранату Антиохийскую!

« Допржеде всего Пресвятую Чеку извлечь долженствует. Опосля же того, сочти до трёх, не более и не менее. Три – число, до коего должен ты считать, и количество счёта твоего должно быть три. До четырёх не следует считать, а равно и до двух. О пяти и речи быть не может. Аще же достигнешь ты трёх, что есть и пребудет третьею цифирью, брось Пресвятою Антиохийскою Гранатою твоею во врага твоего, и оный враг падёт, будучи ничтожен пред лицом моим. »



Характеристики

Граната взрывается в форме креста, задевая ровно четырёх противников и добавляя к броску. Если игрок не досчитает до трёх, он получает сразу две травмы и выбывает из сцены.





Всадники постапокалипсиса

Вы натываетесь на деревню, захваченную четырьмя отрядами рейдеров, обладающими абстрактным набором характеристик 

Помимо хорошего вооружения, рейдеры оснащены четырьмя военными вездеходами. Откуда у них подобная техника и каковы их цели – определяет Создатель.

Попытка освободить деревню приведёт к огромному повышению кармы: в качестве общего ориентира считайте, что Создатель выкладывает из запаса рока сразу 

Если герои захватывают вездеходы, те получают характеристики  +  Каждое использование вездехода устраняет один дайс из его надёжности, начиная с , и добавляет  в запас рока.

Если герои не хотят ввязываться в чужие разборки, попытка скрыться требует от них коллективную проверку удачи. В случае провала рейдеры начинают преследование.

[5 XP] Вездеходы получают характеристики 



Псина

Вы видите собаку. Кажется, она бежит за вами. Если вы покормите её игуаной на палочке, она останется с вами, по меньшей мере, на одну сцену.

Характеристики



[5 XP] Псина решает остаться с вами до конца истории.

[1-5 XP] Вкладывая по очку опыта, вы повышаете одну из характеристик Псины на один уровень.



Чудо

Вы становитесь свидетелями чего-то прекрасного: редкого проявления добродетели, которая вершится в этом уголке Пустоши прямо на ваших глазах.

Самый слабый дайс в запасе рока исчезает целиком или ослабевает до 6, если это 17.



Мутация

Это вам не какой-нибудь шестой палец! Ваш персонаж мутировал, и по-крупному.  Создатель приписывает одному игроку по своему выбору помеху Мутация . Каждый день эта помеха усиливается на +1 уровень. Персонаж может успеть избавиться от неё, обратившись к доктору. Попытка остановить мутацию своими силами возможна, но чрезвычайно трудна: при таких проверках игрок не добавляет в результат второй дайс (без расхода С0) и понижает итоговый дайс на -1 ступень.

Если помеха достигнет уровня , герой получит +2 ХР благодаря необычному опыту, но приобретёт Предел: *Безобразный мутант*. При общении с другими людьми персонаж не сможет добавлять второй дайс в результат без вложения С0. Общение с ненавистниками мутантов станет фактически невозможным. Когда персонажу будут причинять эмоциональный стресс на почве его мутации, этот стресс будет увеличиваться на +1 уровень.



Вождь

Этот человек   , возглавляющий отряд    , говорит от лица своего племени. Он считает эти земли своими и требует от героев платы за проход по его угодьям. В настоящий момент он занят выполнением указаний, якобы данных ему “могучими духами”: если помочь ему с этим поручением, он подарит им уникальный ресурс , который останется с ними до конца истории.

[5 XP] Ресурс сменяется полноценной характеристикой, наделённой одним мощным СЭФ.

[10 XP] Пожив несколько суток с племенем и освоив их духовные практики, герои могут повысить одну любую характеристику на +1 уровень, но не выше .

[15 XP] Племя явится к вам на подмогу в самый ответственный момент, превратившись в огромный отряд      .



Зловещее место

Создатель приобретает **6**, но должен немедленно выложить дайс, соответствующий восприятию самого бдительного игрока. Вся компания оказывается разделена (один персонаж теряется в туче песка, поднятого ветром, другой попадает в провал в полу и т.д.) Суммарно все они находятся в логове зловещего антагониста: на фабрике, производящей мутантов, в охотничьих угодьях каннибалов и так далее. Если игроки хотят выбраться, им нужно избавиться от помехи Потеря ориентиров **12**. Если им нужно просто воссоединиться, помеха смягчается до **6**, однако путь на свободу будет пролегать только через обитель местного антагониста.

Сущность антагониста Создатель придумывает на ходу. Для удобства считайте, что вся локация обладает тремя аспектами: продукцией (что она производит – мясо, мутантов, ядерное оружие и т.д.), целью (чего хочет антагонист – устранения НКР, тотальной гулификации Пустоши, трансцендентности) и опорой (что нужно сделать, чтобы остановить производство мутантов, человечины или оружия).

Типичные характеристики антагониста: **8 8 8 8 8 8**

Типичная группа прихвостней: **6 6 6**

Всего у антагониста по одной группе прихвостней на персонажа.



Гибле место

Сегодня Пустошь особенно недружелюбна! Создатель вытягивает две ближайшие карты, связанные с путешествиями, и выбирает одну, наименее выгодную для игроков. Запас рока приобретает новый 



Дама в беде

Вы видите путешественницу, попавшую в яму, наступившую на мину или попросту окружённую головорезами. Вмешательство заметно повысит вашу карму (соразмерно самой опасности), однако Создатель может вложить  , чтобы дама оказалась приманкой, помогающей рейдерам обирать сердобольных путников.



Тайник с крышками

Вы находите дом или лагерь, явно обжитый несколькими поселенцами. Что бы ни заставило их уйти, у вас складывается впечатление, что они скоро вернутся. В то же время, оглядев место их обитания, вы находите целую гору крышек, оставленных ими в спешке.

Пройдите проверку на везение против запаса рока. В случае успеха вы получаете по 100 крышек за каждую грань вашего итогового дайса.

Например,  = 800 крышек.

Если вы их заберёте, Создатель вправе засчитать это за понижение кармы.



Привал

Вы нашли отличное место для отдыха. Если вы пытаетесь избавиться здесь от стресса, бросок получает бонус . Если отдыхать вам не требуется, короткий перекур даёт вам по +1 CO.



Смертоносная кладка

Куда бы вы ни шли, ваш путь пролегает через гнездо Когтей смерти. Если сразить их или прокрасться в самое сердце их логова, можно захватить по одному яйцу на каждого члена команды. Стоимость одного яйца превышает 400 крышек. В большинстве поселений их с радостью обменяют на инструменты или оружие, наделённое ценными СЭФ.

[5 XP] Изучение яиц повышает одну научную способность на +1 уровень.

Характеристики

Сила, выносливость и рефлексы

10

Стойкость и восприятие

12

СЭФ: *Король пустоши*. Вложение 12 из запаса рока позволяет монстру призвать к себе нового Когтя смерти.

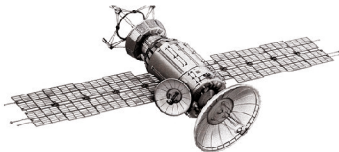
СЭФ: *Прочная шкура*. Один раз за сцену Создатель может вложить любой дайс из запаса рока, чтобы избавить Когтя смерти от стресса равного уровня.

СЭФ: *Говорящее имя*. Коготь смерти не просто так получил своё имя. Если герой получает от него стресс свыше 12, ему приписываются сразу две травмы вместо одной. Создатель вправе вложить 12, чтобы повысить травму ещё на +1 уровень.



Безысходность

Вы видите что-то жуткое: следы чудовищной казни, мучительно умирающего героя или свидетельства о нападении работорговцев на детский приют. Запас рока немедленно получает 🍀



День космонавтики

С неба падает спутник, провисевший на орбите добрую пару столетий! Немедленно пройдите проверку сообразительности или ловкости, чтобы успеть подготовиться к мощной взрывной волне. В целях этой проверки Создатель добавляет в свою копилку  и . Все, кто потерпел неудачу, получают физический стресс в размере итогового дайса Создателя.

[5 XP] Разобрав спутник на части, вы можете создать технический или научный ресурс уровня .

[10 XP] Изучение довоенных технологий повышает любую из ваших научных или технических характеристик на +1 уровень, но не выше .

[15 XP] Длительное изучение довоенных систем повышает одну из ваших научно-технических характеристик с  до . Если у вас нет характеристики , вы повышаете две другие на +1 уровень.



Минное ~~пле~~

И кому это вздумалось разбросать по Пустоши столь мин? Любое физическое действие в этой локации предполагает бросок на проворство, внимание или удачу. Провал добавляет  в копилку Создателя и позволяет немедленно пройти проверку атаки, отвечающую за взрыв.

[5 XP] Если персонаж собирает мины и тратит опыт на их улучшение, они автоматически становятся ресурсом 



Курьер из Мохаве

Вы сталкиваетесь с одиноким курьером, обошедшим уже половину Пустоши, но всё ещё не нашедшим места себе по душе. Ему бы не помешала помощь с очередным делом, в которое он ввязался. Если вы帮助他 ему выполнить задание, сущность которого определяет Создатель, курьер станет вашим союзником.

Распределите по приоритетам Физические, Социальные и Ментальные способности курьера. Любые действия, связанные с первой категорией, получают уровень  Другие –  и  соответственно.

[Бесплатно] Курьер останется с вами на одну сцену в пределах текущей истории, после чего продолжит свой путь через Пустошь.

[5 XP] Один раз в пределах текущей истории Курьер автоматически устранил самого опасного врага или самую трудную преграду по вашему выбору. Если Создатель откажется устранять эту преграду или врага, все игроки получают по +3 CO и +1 XP в качестве компенсации.

[10 XP] Курьер оставит вам сувенир на память. Чем бы он ни был, он становится вашей личной характеристикой уровня .



Чистая равнина

Удивительно, но посреди заражённой Пустоши вам попадаетесь на удивление чистое место, с которого хорошо видно, что вас ждёт дальше. Лидер или навигатор команды может пройти проверку на восприятие. В случае успеха он вправе посмотреть две ближайшие карточки, связанные с путешествиями, и выбрать наиболее выгодную. Если он откажется от обеих карточек, просто отложите их в сторону: они гарантированно не попадутся героям при ближайшем вытягивании карты.



Летающая тарелка

Дорога выводит вас к разбившейся летающей тарелке, полупогребённой в песке. У тарелки лежат два скелета пришельцев. На самой тарелке прикреплена небольшая табличка: «Собственность Зоны 51. Вернуть при обнаружении».

[5 XP] Вы находите Бластер пришельцев  , который всегда добавляет третий дайс к результату. К сожалению, боезапаса в нём хватит только на одну сцену.

[10 XP] Боезапаса хватит вам до конца текущей истории.

[15 XP] Вы находите сразу два бластера, и обоих хватит до финала истории.



Стрелок в засаде

Вы видите вышку, здание или холм, у подножия которого лежит огромная сумка с крышками. Тем не менее, проверка бдительности позволяет заметить стрелка, прячущегося на вершине в засаде. Этот рассерженный и изрядно психованный малый поставил перед собой задачу по очищению Пустоши от бандитов, рейдеров и работорговцев. Если у него появляется хоть малейший повод считать таковыми ваших протагонистов, он нападает на вас, опираясь на преимущество

Выгодная позиция  и характеристики    



Огнеустойчивость

Вам попадается человек, явно испытывающий себя на огнеустойчивость. Он суёт руки в костёр, держит палец над зажигалкой и даже поливает бензином отдельные части тела – прежде чем чиркнуть спичкой.

Если поговорить с ним, выяснится, что он пробует в действии новый имплант, разработанный им для охоты на огненных гекко. Если отобрать у него имплант, карма героев заметно понизится, однако новый владелец гаджета приобретёт Защиту от пламени 

[5 XP] Защита от пламени повышается до 

[10 XP] Персонаж становится полностью неуязвим к пламени, не считая поистине infernalных температур. Для того чтобы попытаться нанести ему урон пламенем, Создатель должен вложить из запаса рока хотя бы 



Работ~~о~~рговцы

По дороге вам попадается караван работорговцев: считайте их двумя группами , а пленников – одним отрядом , наделённым помехой Скованы одной цепью .

За несколько сотен крышек торговцы согласны продать вам одного-двух рабов, наделённых теми же характеристиками и помехой. Покупка раба понижает карму. Освобождение – повышает её.

Ничто, разумеется, не гарантирует, что рабы не попытаются сбежать при первой возможности.

[5 XP] Один из рабов оказывается куда преданнее и сильнее, чем вы ожидали. Повысьте его характеристики на +1 уровень.

[10 XP] Один из рабов обладает опытом как раз в той сфере деятельности, которая вам нужна для текущей задачи. Один раз в пределах текущей истории он автоматически устраняет самого опасного врага или самую трудную преграду по вашему выбору. Если Создатель откажется устранять эту преграду или врага, все игроки получают по +3 CO и +1 XP в качестве компенсации, а уже в следующей сцене вы можете вновь обратиться к его талантам.



Корпорация Данвич

Десятки, если не сотни лет назад здесь произошло страшное преступление, сущность которого определяет Создатель. Даже простое обнаружение этого места добавляет  в запас рока. Каждые 10 минут, проведённые в Данвичском здании, заставляет вас пройти проверку на получение ментального стресса или помех в форме психических отклонений. Всякий раз, когда один из героев получает такую помеху или ментальный стресс, запас рока вырастает ещё на один .

Тем не менее, распутав историю этой древней, лавкрафтианской тайны, вы получите сильное повышение кармы и не менее +2 ХР.



Супермутант-мудрец

Вы встречаете дружелюбного супермутанта, который называет себя Дядя Лео и утверждает, что он носит в себе “дух уступчивости и благодати”. В отличие от большинства собратьев, Лео не пытается на вас напасть, а в случае вашей агрессии сделает всё, чтобы разойтись миром. Если понадобится, он даже отдаст вам то небольшое, что у него есть.

[5 XP] Дядя Лео может посвятить вас в особенности своей философии. Проведя с ним хотя бы день, вы получаете СЭФ: *Добродетель*, которая позволяет вам не просто забирать дайсы из запаса рока при совершении добрых поступков, но и добавлять эти дайсы к ближайшей проверке с повышением итогового дайса на +1 уровень.



Крышки даром

Вы натываетесь на истлевший труп, под которым лежит сумка с крышками, накопленными им в странствиях. Чудо, что никто не обнаружил его раньше вас! Если вы хотите забрать крышки и прочее снаряжение, пройдите проверку на везение против запаса рока. В случае успеха вы получаете по 100 крышек за каждую грань вашего итогового дайса, но не больше 1000 штук.

Например,  = 600 крышек.

Если взять с трупа снаряжение, вы сможете бесплатно создать ресурс +1 уровня.

Погребение тела считается повышением кармы, но может отнять у вас драгоценное время.



Они!

Вы встречаете мальчика, который рассказывает, что на него с родителями напали загадочные “они!” Убегая от монстров, родители и мальчишка разбелились. Теперь мальчик не знает, что произошло с его близкими и как ему быть дальше.

По умолчанию монстрами оказываются гигантские муравьи , однако Создатель вправе повысить степень этой угрозы. Чем опаснее противник, тем выше поднимется ваша карма, если вы поможете семье воссоединиться – особенно без потерь.



Скорпион-альбинос

Навстречу вам бежит крупный радскорпион, обладающий слегка белесой окраской хитина. Вслед за ним движется целый рой других скорпионов, коллективно выступающих в роли противника 🐛🐛🐛🐛🐛🐛

Похоже, родичи пытаются убить “изгоя” или хотя бы прогнать его из своих угодий. Если спасти скорпиона от неминуемой участи, он вернёт должок, появившись в пределах этой истории ровно на одну сцену в качестве союзника 🐛🐛🐛🐛

[5 XP] Альбинос добавит к характеристикам 🧠 и останется с вами на одну дополнительную сцену.



Сумасшедший помощник

В один злополучный день хозяин этого робота угодил под машину, и робот бросился искать для него лекарства. Поскольку считанные минуты спустя началась ядерная война, Мистер Помощник успел вернуться к хозяину. Недавно он выбрался из-под обломков и продолжил поиск лекарств.

Теперь он нападает на всех, у кого хотя бы потенциально могут находиться лекарства – в особенности на путешественников с их бездонными сумками припасов.

Починить робота можно, хотя это добавит  к проверке запаса рока, поскольку довоенные технологии плохо знакомы обитателям Пустоши.

Характеристики

Стойкость, сила, рефлексы

 12

Восприятие

 6

Ближний бой

 8



Летун

Трудно сказать, кого эти твари напоминают больше: гигантских кобр, червей или даже хищные растения – однако встреча с ними не сулит путнику ничего хорошего.

В данный момент летуны делают выбор между вами и небольшой семьёй путешественников, которая по неопытности угодила на их территорию. Если вы останетесь и поможете семье спастись, ваша карма взлетит до небес, однако, возможно, несчастным уже не помочь.

Характеристики

Слизь 6 Язык 8 Стойкость 10 Сила 8 Рефлексы 12 Хитрость 10

СЭФ: *Нокдаун*. Создание помехи Нокдаун повышает итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: *Упругая кожа*. Если только в броске атаки противника не используется 12, при защитных проверках летун добавляет третий дайс в результат.



Ванаминго

Никто не знает, откуда взялись ванаминго. Одни считают этих созданий мутантами. Другие говорят о пришельцах. Третьи не задаются вопросами и закидывают их взрывчаткой при первой возможности.

Вы встречаете трёх ванаминго, явно разыскивающих в окрестностях что-то ценное. Если проследить за ними издали, можно понять, что они каким-то образом почуяли образец довоенной техники, погребённый под завалами и песком. Сущность подобной техники определяет Создатель, однако её ценность достаточно велика, чтобы вы могли получить несколько тысяч крышек, ресурс максимального уровня или даже новую характеристику.

Каждый из ванаминго располагает физическими способностями     и восприятием , однако отсутствие глаз наделяет их уникальной Помехой: *Слепота*, которая делает брешами как единицы, так двойки, выпавшие с их стороны.



Битва за ~~воду~~

Вы встречаете двух гулифицированных поселенцев и двух беглых рабов, сражающихся за ящик с десятком бутылок очищенной воды.

« Билли, он от тебя слева! »
Сделает еще шаг к воде – пристрели его.

Если забрать всю воду себе (разумеется, ценой понижения кармы), ваш запас Сюжетных очков пополняется +4 новыми пунктами.



Храм Единения

Вы натываетесь на четырёх беглых рабов **6 6 6 6**, которые ищут некий Храм Единения. Если вы не кажетесь им потенциальными работоторговцами, они спрашивают дорогу у вас. Если вы действительно знаете о Храме и направляете их в нужную сторону, Создатель выкладывает самый маленький дайс из запаса рока. Если вы направляете их к работоторговцам или навстречу своей гибели, Создатель удваивает самый маленький дайс у себя в копилке.



Раненый Коготь смерти

Вы находите тело поселенца, изодранное буквально в клочья. Если порыться в его вещах, помимо бутылочных крышек можно найти схему для создания перчатки из лапы Когтя смерти. По всей видимости, поселенец погиб, пытаясь достать её основной компонент.

Поблизости можно найти Когтя смерти с раненой лапой. Считайте рану помехой  8. Остальные характеристики типичны для Когтей смерти:

Сила, выносливость и рефлексy  10

Стойкость и восприятие  12

СЭФ: *Король пустош*. Вложение  12 из запаса рока позволяет монстру призвать к себе нового Когтя смерти.

СЭФ: *Прочная шкура*. Один раз за сцену Создатель может вложить любой дайс из запаса рока, чтобы избавить Когтя смерти от стресса равного уровня.

СЭФ: *Говорящее имя*. Коготь смерти не просто так получил своё имя. Если герой получает от него стресс выше  12, ему приписываются сразу две травмы вместо одной. Создатель вправе вложить  12, чтобы повысить травму ещё на +1 уровень.



Кровавое посвящение

Четверо рейдеров по очереди бьют бейсбольными битами пятого, раздетого до трусов и майки. Ребята настолько увлечены своим делом, что можно подойти достаточно близко незамеченным.

Трое рейдеров обладают слабыми характеристиками    и реальной угрозы не представляют. Ещё один наделён теми же способностями, но ранен (физический стресс ). Только лидер рейдеров вооружён автоматом и готов дать отпор посторонним:    .

На телах рейдеров можно найти гору крышек. Пройдите проверку на везение против запаса рока. В случае успеха вы получаете по 100 крышек за каждую грань вашего итогового дайса.

Например,  = 600 крышек.



Антагонист

Вы столкнулись с антагонистом! Возможно, вы не такие уж разные. Может, он хочет спасти этот мир – но готов заплатить слишком страшную цену. Может, он просто вынужден совершать поступки, которые и заставили его выступить против вас. Но даже если потом вы подружитесь и отправитесь выпить в ближайший бар, в настоящий момент он настроен очень и очень серьезно.

Стресс

Преимущества

Помехи





Антагонист

Вы столкнулись с антагонистом! Возможно, вы не такие уж разные. Может, он хочет спасти этот мир – но готов заплатить слишком страшную цену. Может, он просто вынужден совершать поступки, которые и заставили его выступить против вас. Но даже если потом вы подружитесь и отправитесь выпить в ближайший бар, в настоящий момент он настроен очень и очень серьезно.

Стресс



Преимущества



Помехи





Антагонист

Вы столкнулись с антагонистом! Возможно, вы не такие уж разные. Может, он хочет спасти этот мир – но готов заплатить слишком страшную цену. Может, он просто вынужден совершать поступки, которые и заставили его выступить против вас. Но даже если потом вы подружитесь и отправитесь выпить в ближайший бар, в настоящий момент он настроен очень и очень серьезно.

Стресс

Преимущества

Помехи





Антагонист

Вы столкнулись с антагонистом! Возможно, вы не такие уж разные. Может, он хочет спасти этот мир – но готов заплатить слишком страшную цену. Может, он просто вынужден совершать поступки, которые и заставили его выступить против вас. Но даже если потом вы подружитесь и отправитесь выпить в ближайший бар, в настоящий момент он настроен очень и очень серьезно.

Стресс



Преимущества



Помехи





Антагонист

Вы столкнулись с антагонистом! Возможно, вы не такие уж разные. Может, он хочет спасти этот мир – но готов заплатить слишком страшную цену. Может, он просто вынужден совершать поступки, которые и заставили его выступить против вас. Но даже если потом вы подружитесь и отправитесь выпить в ближайший бар, в настоящий момент он настроен очень и очень серьезно.

Стресс

Преимущества

Помехи





Антагонист

Вы столкнулись с антагонистом! Возможно, вы не такие уж разные. Может, он хочет спасти этот мир – но готов заплатить слишком страшную цену. Может, он просто вынужден совершать поступки, которые и заставили его выступить против вас. Но даже если потом вы подружитесь и отправитесь выпить в ближайший бар, в настоящий момент он настроен очень и очень серьезно.

Стресс

Преимущества

Помехи





Антагонист

Вы столкнулись с антагонистом! Возможно, вы не такие уж разные. Может, он хочет спасти этот мир – но готов заплатить слишком страшную цену. Может, он просто вынужден совершать поступки, которые и заставили его выступить против вас. Но даже если потом вы подружитесь и отправитесь выпить в ближайший бар, в настоящий момент он настроен очень и очень серьезно.

Стресс

Преимущества

Помехи





Антагонист

Вы столкнулись с антагонистом! Возможно, вы не такие уж разные. Может, он хочет спасти этот мир – но готов заплатить слишком страшную цену. Может, он просто вынужден совершать поступки, которые и заставили его выступить против вас. Но даже если потом вы подружитесь и отправитесь выпить в ближайший бар, в настоящий момент он настроен очень и очень серьезно.

Стресс



Преимущества



Помехи





Антагонист

Вы столкнулись с антагонистом! Возможно, вы не такие уж разные. Может, он хочет спасти этот мир – но готов заплатить слишком страшную цену. Может, он просто вынужден совершать поступки, которые и заставили его выступить против вас. Но даже если потом вы подружитесь и отправитесь выпить в ближайший бар, в настоящий момент он настроен очень и очень серьезно.

Стресс



Преимущества



Помехи





Антагонист

Вы столкнулись с антагонистом! Возможно, вы не такие уж разные. Может, он хочет спасти этот мир – но готов заплатить слишком страшную цену. Может, он просто вынужден совершать поступки, которые и заставили его выступить против вас. Но даже если потом вы подружитесь и отправитесь выпить в ближайший бар, в настоящий момент он настроен очень и очень серьёзно.

Стресс

Преимущества

Помехи





Антагонист

Вы столкнулись с антагонистом! Возможно, вы не такие уж разные. Может, он хочет спасти этот мир – но готов заплатить слишком страшную цену. Может, он просто вынужден совершать поступки, которые и заставили его выступить против вас. Но даже если потом вы подружитесь и отправитесь выпить в ближайший бар, в настоящий момент он настроен очень и очень серьезно.

Стресс

Преимущества

Помехи





Антагонист

Вы столкнулись с антагонистом! Возможно, вы не такие уж разные. Может, он хочет спасти этот мир – но готов заплатить слишком страшную цену. Может, он просто вынужден совершать поступки, которые и заставили его выступить против вас. Но даже если потом вы подружитесь и отправитесь выпить в ближайший бар, в настоящий момент он настроен очень и очень серьезно.

Стресс



Преимущества



Помехи





Инвентарь

В Пустоши без походной сумки никак! Таблетки боятся знойного солнца, оружие забивается от песка, а еда без хорошей обёртки благоухает так, что хищники и грабители стягиваются со всей округи. Зачехлите свой инструмент и не забудьте время от времени принимать лекарства, чтобы ослабить свои помехи.

Помехи



Преимущества



Ресурсы





Инвентарь

В Пустоши без походной сумки никак! Таблетки боятся знойного солнца, оружие забивается от песка, а еда без хорошей обёртки благоухает так, что хищники и грабители стягиваются со всей округи. Зачехлите свой инструмент и не забудьте время от времени принимать лекарства, чтобы ослабить свои помехи.

Помехи



Преимущества



Ресурсы





Инвентарь

В Пустоши без походной сумки никак! Таблетки боятся знойного солнца, оружие забивается от песка, а еда без хорошей обёртки благоухает так, что хищники и грабители стягиваются со всей округи. Зачехлите свой инструмент и не забудьте время от времени принимать лекарства, чтобы ослабить свои помехи.

Помехи



Преимущества



Ресурсы





Инвентарь

В Пустоши без походной сумки никак! Таблетки боятся знойного солнца, оружие забивается от песка, а еда без хорошей обёртки благоухает так, что хищники и грабители стягиваются со всей округи. Зачехлите свой инструмент и не забудьте время от времени принимать лекарства, чтобы ослабить свои помехи.

Помехи



Преимущества



Ресурсы





Инвентарь

В Пустоши без походной сумки никак! Таблетки боятся знойного солнца, оружие забивается от песка, а еда без хорошей обёртки благоухает так, что хищники и грабители стягиваются со всей округи. Зачехлите свой инструмент и не забудьте время от времени принимать лекарства, чтобы ослабить свои помехи.

Помехи



Преимущества



Ресурсы





Инвентарь

В Пустоши без походной сумки никак! Таблетки боятся знойного солнца, оружие забивается от песка, а еда без хорошей обёртки благоухает так, что хищники и грабители стягиваются со всей округи. Зачехлите свой инструмент и не забудьте время от времени принимать лекарства, чтобы ослабить свои помехи.

Помехи



Преимущества



Ресурсы





Инвентарь

В Пустоши без походной сумки никак! Таблетки боятся знойного солнца, оружие забивается от песка, а еда без хорошей обёртки благоухает так, что хищники и грабители стягиваются со всей округи. Зачехлите свой инструмент и не забудьте время от времени принимать лекарства, чтобы ослабить свои помехи.

Помехи



Преимущества



Ресурсы





Инвентарь

В Пустоши без походной сумки никак! Таблетки боятся знойного солнца, оружие забивается от песка, а еда без хорошей обёртки благоухает так, что хищники и грабители стягиваются со всей округи. Зачехлите свой инструмент и не забудьте время от времени принимать лекарства, чтобы ослабить свои помехи.

Помехи



Преимущества



Ресурсы





Инвентарь

В Пустоши без походной сумки никак! Таблетки боятся знойного солнца, оружие забивается от песка, а еда без хорошей обёртки благоухает так, что хищники и грабители стягиваются со всей округи. Зачехлите свой инструмент и не забудьте время от времени принимать лекарства, чтобы ослабить свои помехи.

Помехи



Преимущества



Ресурсы





Инвентарь

В Пустоши без походной сумки никак! Таблетки боятся знойного солнца, оружие забивается от песка, а еда без хорошей обёртки благоухает так, что хищники и грабители стягиваются со всей округи. Зачехлите свой инструмент и не забудьте время от времени принимать лекарства, чтобы ослабить свои помехи.

Помехи



Преимущества



Ресурсы



